3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL. 5



看《SP》得"SP"幸运大抽奖第5弹

继续送出10台GBA SP



趁着十一长假,《掌机王SP》第5辑火热上市，除了带给大家最新最辣的新闻、精心策划的专题和详细实用的攻略，我们的"看《SP》得'SP'"幸运大抽奖活动也继续进行，这也是为报答广大读者一直以来对《掌机王SP》的支持，希望大家能一如既往的支持《掌机王SP》。

参与方法:

只要在2004年10月25日前（以邮戳时间为准）剪下本期"掌门人SP"栏目中154页左下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至"兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社《掌机王》收，邮编730000"，你将有机会获得我们送出的GBA SP。中奖名单将在下期《掌机王SP》上公布，敬请关注!

快给我GBA SP呀!





LIKY

◆TGS盛会刚刚结束，我们第一时间为大家送上相关报道，希望大家喜欢。

◆NDS发售日和售价确定——美版11月21日，日版12月2日，下辑《掌机王SP》的抽奖奖品就是它哦，想第一时间拥有这款梦幻掌机吗？呵呵，一定不要错过下一辑《掌机王SP》哦。

◆即将成行于上海，中国的游戏盛会——CHINAJOY展“目指”。去年在北京参加第一届时值隆冬腊月，大雪纷飞，看来这次参加不用挨冻了。（笑）



马修

★大家买到这一辑《掌机王SP》时，正在休国庆长假吧？希望我们的书能为您带来更多的快乐。

★这月最高兴的就是《绿宝石》的推出，一周目的新2V2系统和二周目新的战斗新地带、《金银》版怪物大回归……真是热血沸腾啊。

★和PM525的几位撰稿人熬了N多个夜，终于将整合了二周目及多种研究的《口袋妖怪 绿宝石》攻略完成，希望大家喜欢。马修也向几位撰稿人道声：“辛苦了！”

★从小到大，第一次没和家人一起过国庆节，问候自己的家人同时，也向各位读者朋友问候节日快乐！



铭风

●《超级守护英雄》是个好游戏，动作流畅手感好，音乐和剧情也恰到好处。不过最高难度也太BT了，动不动就被一群人K死……

●最近的赠品都非常可爱啊，大家有什么特别想要的赠品可以给我们来信。

●TGS火热进行中。不过N多PSP和NDS的消息没能赶上这期杂志了……下期一定要做个详尽报道给各位玩友，敬请期待！

读者们，不要吝惜您的意见与建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收 邮编：730000
或发Email 到pocket@ucg.com.cn
中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770



掌机王SP VOL.5 CONTENTS 目录





封面插图：陈杰

特别报道 4

4 PSP 震撼东京游戏展
7 NDS 发售计划正式确定

掌机情报站 9

9 小神游 SP 10月登场
10 NDS 另类恋爱游戏公布
10 NDS 开发套件曝光
11 《横行霸道 Advance》强势登场
11 日本大厂商进入中国手机游戏市场

月间汉化讯息台 12

特稿 16

16 暗战——NDS、PSP 的新一轮交手

前线狙击 21

21 世界传说 换装迷宫 3
24 超级机器人大战 原创世纪 2
28 塞尔达传说 神奇的小人帽
31 王国之心 记忆之链
32 耀西的万有引力
34 回转瓦里奥制造
35 幽游白书 黑暗武道会
36 潜龙谍影 Acid
40 蛋兽英雄
42 袋狼 2 丛林营救
44 FIFA 足球 2005

特快专递 45

45 芭比娃娃 乞丐和公主

同人小说——阿 D 正传 47

专题企划 56

56 口袋中的弹幕——GBA 射击游戏综述
66 N-Gage 游戏大串烧
72 现实中的 P.C——纽约、大阪口袋妖怪中心游记

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环

影像VCD内容导视





80 享受手机上的中文 RPG 游戏大餐
90 流金岁月——GB 游戏怀旧长廊

小神游俱乐部——94

94 小神游 SP 发售箭在弦上——神游公司采访记
95 小神游完全解体报告（内部篇）
——iQue 行货 GBA 与翻新机 GBA 之权威鉴别
99 小神游 GBA 卡带鉴别篇

硬件发烧馆——100

100 翻新你的爱机——GBA SP 外壳拼装教学
102 整装再发——第二代电影卡详细评测
106 GBALink 4.40 前瞻
107 硬件短消息大杂烩

攻略透解——110

110 口袋妖怪 绿宝石
134 龙珠 Z 布欧的愤怒

研究中心——141

141 特鲁尼克大冒险 3A——异世界迷宫极意研究 ～波波罗篇～
152 火热秘技

掌门人——154

154 掌门人
158《掌机王》第 4 辑大奖揭晓
159 交流空间

专区地带——162

162 PDA 专页
164 口袋妖怪广播台
166 牧场生活
168 火纹大陆
170 索尼克专递
172 不可思议的迷宫
174 逆转剧场
176 METROID PLANET
178 口袋棒球日记

掌机王自由谈——180

180 NDS 游戏猜想
181 王者之道
183 来自欧洲的狼——《军刀之狼》评析

画廊——《恶魔城》转型策划——185

同 2004 年 GBA 日版游戏发售表——192

索引

GBA

FIFA 足球 2005 …… 44
芭比娃娃 乞丐和公主 …… 153
波波波 爆裂鼻毛大战 …… 152
超级机器人大战 原创世纪 2 …… 24
超级马里奥弹珠台 …… 152
袋狼 2 丛林营救 …… 42
回转瓦里奥制造 …… 34
金刚战士 雷霆武士 …… 153
口袋妖怪 绿宝石 …… 110
龙珠 Z 布欧的愤怒 …… 134
塞尔达传说 神奇的小人帽 …… 28
世界传说 换装迷宫 3 …… 21
特鲁尼克大冒险 3 Advance …… 141
王国之心 记忆之链 …… 31
星际宝贝 …… 152
耀西的万有引力 …… 32
幽游白书 黑暗武道会 …… 35

PSP

潜龙谍影 Acid …… 36

NDS

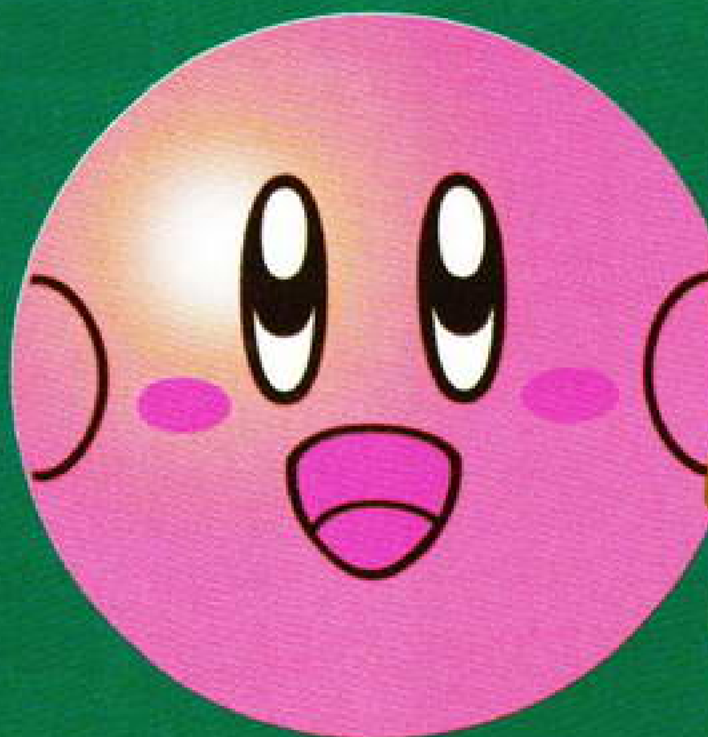
蛋兽英雄 …… 40

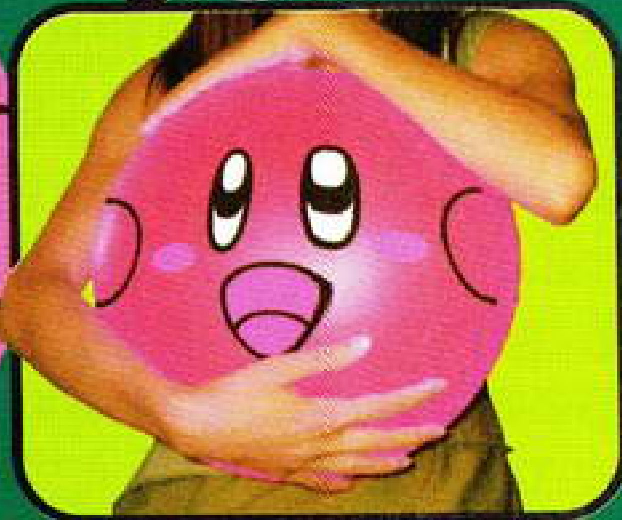
N-Gage

ASHEN …… 67
地狱镇魂歌 …… 68
口袋王国：征服世界 …… 69
荣耀之路 …… 70
上古卷轴：影之匙 …… 69
使命召唤 …… 68

本辑赠品

卡比充气玩偶





文 SOUL

特别报道

PSP撼动东京游戏展



9月21日当地时间下午3:30，索尼在日本召开TGS展前发布会，对外公布了PSP的最新消息。可惜的是最让人关心的价格和发售日目前仍然没有公布，SCE社长久多良木健表示，SCE将会根据参展观众对于PSP的试玩反应，并且参考广大第三方游戏软件发行商和开发商的意见之后再决定PSP的价格。就在索尼召开发表会之前1个小时，任天堂闪电公布了NDS的价格（15000日元），当记者问PSP的价格是否会比NDS高时，久多良木健表示PSP与NDS是两个时代的产物，就像当初PS与SFC一样，“PS刚刚发售时售价为39800日元，当时任天堂的SFC售价约12000日元，然而两者都卖得很好。”至于PSP的发售时间，久多良木健表示目前PSP硬件方面已经做好发售准备，现在的主要问题在于安排软件阵容，索尼希望PSP发售后有长期而稳定的大批新作提供给玩家。



操作界面

PSP的系统操作界面终于公布了。PSP将会采用XMB操作界面，之前索尼的PSX游戏及DVD刻录一体机便是采用这种界面，此外索尼近日发布的高端等离子彩电也是采用这种操作界面。XMB全称为“Cross Media Bar”，及“交叉媒体条”。如其名所示，这是一种交叉状操作界面，从左到右用来选择主要功能菜单，而从上到下则是用来选择每个主选项下的分支选项。SCE目前并未公布将会有哪些具体选项可以设定。目前SCE公布的该界面概念图上包括的主要选项内容有相片、电影、游戏、音乐。



游戏包装

PSP游戏以及对应软件的包装盒与之前在E3展上公布的有所不同，UMD碟采用白色透明塑料盒包装，塑料盒的长宽比例比起普通DVD包装显得要修长一些，不过由于UMD碟非常小，因此给人一种非常精致的感觉。久多良木健表示，目前公布的PSP包装盒不仅可以放1张游戏盘，放上2、3张都是没有问题的，因此相信PSP上今后将会出现一些采用多碟装的超大容量游戏。



新功能

记忆棒相片浏览：从新公布的XMB界面可以看见PSP的相片浏览功能。相片选项底下还有一个记忆棒的副选项，显然玩家可以通过记忆棒在PSP上查看拍摄的照片。

MP3播放：索尼的多种音乐播放器总是采用其自身所有的ATRAC音乐格式，目前索尼终于宣布其下一代音乐播放器将会支持MP3格式，并且确定PSP也可以播放MP3，当然索尼的ATRAC格式同样也是支持的。玩家可以将MP3音乐存储在记忆棒中然后接入PSP的记忆棒插槽。


这个就是屏幕亮度调节钮

采用128Bit AES加密技术：PSP所用的UMD碟确定将会采用AES加密技术，这是近年来经核准最为安全的加密算法，广泛应用于政府和商业机密文件的加密保护。采用这一技术意味着PSP的游戏很难被破解，因此出现D版游戏的可能性被大大降低。

数据刻录：不要误会，目前PSP是不能在UMD碟上写入数据的。不过久多良木健表示，虽然目前没有相应计划，不过在PSP发售几年后，等到市场成熟时，如果有第三方软件商希望PSP具备UMD碟刻录功能，索尼方面将会考虑推出相应的机型。

3档亮度调节：出于省电的考虑，PSP的背光亮度是可以调节的。亮度共分为3档，玩家可以根据所处环境的光线情况调整亮度。PSP屏幕的可视角度并不是很大。

可随时调出主菜单：玩家可以在游戏中途切换到PSP的系统主菜单，进入主菜单后游戏会自动被暂停，离开主菜单后游戏自动恢复。

PSP全新大作报道

本届东京游戏展SCE的最大重点当然就是PSP的展出。索尼在现场提供了100多部PSP试玩机，可以试玩的PSP游戏有23款。目前正在开发中的PSP游戏有105款。

《捉猴啦P！》



PSP上目前公布了两款《捉猴啦！》，这款游戏与系列原作的玩法相同，让玩家通过各种装备捉猴。另外一款是《哔啵猴学校～捉猴啦！大全集》，本作目前开发度为50%。这款游戏是《捉猴啦！》系列的迷你游戏合集版，收录了40多款迷你游戏，可以通过无线局域网实现多人同玩。

《天地之门》



即之前公布的《天键地门》的正式定名，目前开发度为30%。SCE的原创大作，游戏类型为剑术动作RPG，故事设定在300年前被5个武术集团统治的大陆，围绕被封印之门的钥匙以及5把宝剑展开的壮阔故事。有趣的是，本作的角色设计并非日本人，而是韩国的著名漫画家Ko JinHo。本作中共有150多种剑术动作，并且可以对其进行自由搭配。

《到哪里也在一起》



目前开发度为70%。井上多罗是SCE的吉祥物，在索尼的任何一款主机上自然都少不了它的身影。PSP版《到哪里也在一起》是一款聊天型游戏，支持5名玩家通过无线通信功能，让自己的宠物与朋友们的宠物相互交谈。

《大众高尔夫Portable》



目前开发度为70%。无论是画面还是感觉几乎都与PS2版无异。本作支持PSP的无线通信功能，最多可以4人对战。游戏中设计了非常细致的人物制定选项，提供了各种服装让玩家选择，并且有诸如安全帽等各种装饰品。游戏保留了系列的经典系统，一些经典比赛场地也收录其中。

《英雄传说 白魔女》



目前开发度为80%，全称为《英雄传说Gagharv Trilogy 白魔女》。Falcom经典PC RPG名作《英雄传说3》的PSP版移植作，是一款非常传统的RPG游戏。游戏以世界的危机和白魔女的预言为线索，剧情美丽动人，被称为"诗一样的RPG"。在游戏中玩家控制主角Jurio和红发少女Chris，从一个小镇开始展开跨越Tirasweel大陆上8个国家的壮大冒险。

《苍穹之巨龙》

目前开发度为40%。根据同名动画系列改编，由Bandai推出的机器人动作游戏新作。故事发生在一座与日本本土隔绝的孤岛"龙宫岛"上，



主角真壁一骑驾驶巨型机器人Fafner与敌人战斗。游戏中的大型机器人都是可以改装的，有非常丰富的改装选项。

《Lumines》



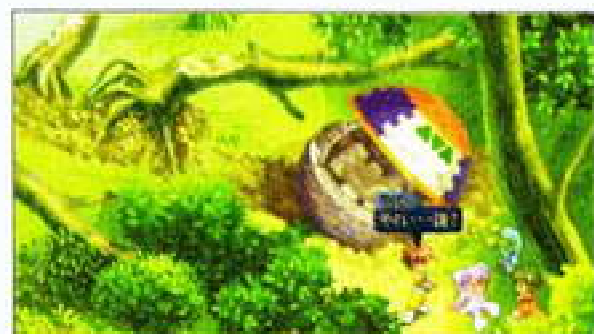
目前开发度为75%。由世嘉知名制作人水口哲也成立的Q Entertain-ment开发的一款另类新作，由Bandai发行。本作的游戏类型定义为"音乐光线动作益智游戏"，融合了《Rez》和方块型游戏的特征，玩家的操作会影响到音乐和画面。当玩家将相同颜色的方块放在一块消掉后，画面上会飞过一艘太空船。

《噗哟噗哟 Fever》



目前开发度为75%。经典的方块型益智游戏的最新作，最基本的游戏方式就是将相同颜色的"噗哟"放在一块然后消掉。由于系列一向以对战为主要乐趣，本作自然对应PSP的无线通信对战功能。世嘉还设计了一个"面对面"模式，让两名玩家可以通过一台PSP来玩双人比赛模式。

《永恒传说》



之前PS上的《永恒传说》采用3碟装，不过由于UMD碟的容量高达1.8GB，一次一张碟就可以搞定了。从本届东京游戏展展出的试玩版来看，本作的开发度还非常低，试玩版是完全没有任何音效的，并且只能在两个很小的地方行动，无法走出大地图，也没有任何战斗可以试玩。不过从目前公布的这两个场景来看，PSP的2D机能确实也是非常优秀的。

《真・三国无双》



目前开发度为40%。PSP版《真・三国无双》的操作界面有一定变化，本作利用PSP较宽的屏幕，战斗画面比例依然是标准的4:3，而多出的一部分空间则是作为显示战略地图、武将HP等各方面资料。本作中加入了不少战略要素，玩家可以在大地图上选择一个战场加入战斗。目前看来本作的画面还是没有PS2好，同屏敌人数量、每秒帧数、贴图解析度等都有一定缩水。

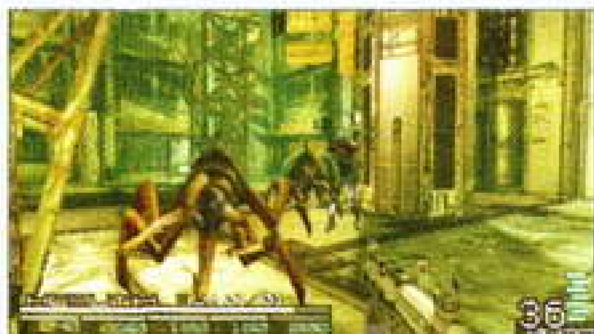
《潜龙谍影 Acid》



目前开发度为60%。由《我们的太阳》的日并雅宏担任制作人。故事发生在2016年，美国总统候选人所乘飞机遭到劫持，恐怖分子要求得到"毕达哥拉斯"。而Solid Snake将要再度出马，潜入位于非洲的洛比托岛上的物理化学实验室，解开"毕达哥拉斯"的秘密。出于硬件性能的限制以及日并雅宏的提议，本作采用了独特的卡片动作系统。

《Coded Arms》

今年E3上Konami曾经公布了一款暂定名为"爆破恐怖FPS"的PSP游戏，在本届TGS上Konami展出了本作的初期试玩版。玩家可以用PSP



的小类比摇杆控制角色移动，□△○×四个键为镜头移动，LR键为开枪和跳跃，十字键为切换武器以及切换站立和蹲伏的姿势。虽然本作目前的开发度只有25%，不过绝对可以说是目前画面最好的掌机FPS游戏，并且本作的每秒帧数也非常稳定。

《泡泡龙 Pocket》



目前开发度为50%。此类益智游戏无疑是最适合在掌机上玩的，玩家可以用十字键控制球的发射角度，按一下L键还可以使指针稍向左倾，而按R键则可以使指针稍向右倾，以此实现精确的角度控制。目前展出的游戏仅有一个标准模式，不过在今后相信会加入新模式。

《装甲核心：方程式前线》



表面上看似乎是一款与PS2版没有什么区别的新作，不过实际上本作的系统却是完全不一样的。本作中玩家实际上不能直接控制机器人，玩家要做的是用各种零部件组装出5架机器人，将其组成一队，并且强化其8个方面的属性。玩家在战斗之前从5种攻击类型中选择其一，而在实际战斗过程中玩家是无法直接控制的。主要原因相信还是因为PSP的机能限制。

《首都高 Battle》

目前开发度为30%。本届展会上公布的试玩版只有RX-7和Supra两辆赛车



可以选择，游戏系统与系列原作相同，玩家驾车与另外一名对手飚车，落后的一方HP槽会逐渐缩短，降到零时比赛结束。目前展出的试玩版帧数相当稳定，不过赛车的速度感很差。游戏的光线效果相当不错，不过赛道的贴图质量还有待提高。

《恶魔战士编年史》



目前完成度为60%，全称为《恶魔战士编年史 混沌之塔》。游戏中收录了街机模式、网络模式、塔模式、编年史模式以及训练模式。这次提供的试玩版只有街机模式可以选择，在该模式中通过锦标赛的方式与系列中的经典角色战斗。试玩版只提供了7名角色让玩家选择，不过最终版本将有18名角色可以选择。游戏采用传统的6键式操作系统（□△○×LR），玩家可以设定每个键位的对应功能。

《极品飞车 地下赛手》



目前完成度为50%。游戏中总共有10个全新赛道，这些赛道是专门为掌机的特点而设计的。本作中同样会有汽车改装系统，而且将会支持多人比赛，可以支持Wi-Fi无线通信对战。这次公布的试玩版只提供了Metro Park这个赛道。本作画面非常出色，光影效果、微粒效果和动态模糊效果都做得非常到位。

《伊苏 纳比斯汀的方舟》



根据PC和PS2版《伊苏VI》制作，加入了新的区域，并且对画面进行了强化。除了画面漂亮外，本作中所有角色都是有真人配音的，另外Konami也计划将原作中的音乐全部替换。游戏主要围绕风剑、炎剑和雷剑三把剑展开，每把剑都有不同的特殊技。

《波波罗古罗依斯物语》



全称为《波波罗古罗依斯物语 皮特罗王子的冒险》。本作是1996年和2000年系列两款作品的合集，不过并没有在本届TGS上展出试玩版。游戏采用传统的斜45度视点。虽然是原作的合集，PSP版本作将会加入大量全新的故事情节，至于是否会加入分支剧情目前并未公布。

《攻壳机动队》



全称为《攻壳机动队Stand Alone Complex》。根据士郎正宗同名动画片改编的FPS新作，玩家扮演公安9课的4名成员之一，驾驶小型思考战车完成各种任务。除了用枪械以标准的FPS方式战斗外，玩家还可以设置各种陷阱，大大增强了战略性。游戏中有单人游戏模式，也可以通过PSP的无线通信功能与其他玩家对战。

NDS发售计划正式确定

任天堂今年虽然照旧没有参加东京电玩展，不过其作风似乎却比参展的索尼更加务实。9月21日就在索尼召开TGS展前发布会之前1个小时，任天堂突然公布了NDS的售价和发售时间，大大转移了媒体的视线。任天堂这一招先声夺人果然厉害。任天堂宣布NDS在日本的发售日将为2004年12月2日，建议零售价为15000日元。美版的发售时间比日版更早，为11月21日，售价为149.99美元。折合人民币大约是1200多，可以说是非常诱人的价位。

发售计划

日本方面公布了NDS的发售日和售价之后，美国任天堂通过电视电话会议进一步说明了NDS的发售计划。Fils-Aime宣布，《银河战士Prime 猎人》的试玩版将与NDS同步推出。NDS在美国发售赠送的这款试玩版游戏叫做《银河战士Prime猎人：初猎》(Metroid Prime Hunters：First Hunt)，这款试玩版游戏包括了完整版的主要内容，包括单人游戏模式以及多种多人游戏模式。本作可以通过NDS的无线通信功能进行4人游戏。将这款游戏试玩版作为首发免费游戏，在某种程



度上也暗示了 NDS 更高的年龄层定位。

任天堂将会在10月初的“西雅图玩家峰会”上向主流媒体和分析家公布NDS的游戏首发阵容，不过目前并没有公布详情。目前NDS有超过120款游戏正在开发中。另外从目前公布的主机规格中也可以发现，之前在E3展上演示的NDS图片聊天“Pic-To-Chat”功能将会成为其内置功能。任天堂目前并未公布NDS的游戏售价，不过根据美国任天堂高层的暗示以及之前的传言推测，NDS 的软件价格可能会比 GBA 便宜。



▲新奇有趣的涂鸦聊天“Pic-To-Chat”已确定成为NDS内置功能。

美国造势活动

NDS 在美国的造势活动目前也开始在筹划中。任天堂目前已经为NDS准备了史上预算最高的首发造势费用，总共4000万美元的预算将会让NDS的首发在全球引起轰动。任天堂将会在美国各大游戏零售店发布1.2万部NDS让全国玩家都能在附近的零售店里提前感受NDS的魅力。而主题为“Fusion Tour”的游戏及音乐全国巡回活动也已从9月20日起开始启动，在北美37州的各大城市与玩家近距离接触。



▲“Fusion Tour”的主题是摇滚乐与游戏，显然是用来吸引年轻人的一项活动，NDS 的年龄层定位明显比 GBA 高。

日本宣传计划

日本方面NDS的宣传也是超大手笔，任天堂花血本邀请了日本新生代天后宇多田光担任NDS形象代言。由宇多田光主演的首个电视广告《第一步/登场》目前已经在日本播出，今后将会有系列后续广告播出。NDS将会从11月开始在日本名古屋、大阪、东京、札幌和福冈这5大都市举行主题为“Touch! DS(触摸! DS)”的巡回展出，让玩家亲身体验NDS的精彩。此外NDS的销售目标也从之前预计的2005年3月之前达成350万台提高到400万台。

▶宇多田光的第一张专辑《First Love》就创下了800万张的销售神话，被称为日本唱片业的救星。任天堂这次邀请到宇多田光相信也花了不少本钱。



在宣布发售时间和价格的同时，任天堂也确定了 NDS 的最终规格。

尺寸（折叠之后）/重量	84.7（宽）×148.7（长）×28.9（厚），重量为275克（内藏充电池、含触摸笔）
上屏幕	背光3英寸半透明TFT反射式液晶屏，解析度为256×192，发色数为26万色
触摸屏	与上屏幕相同，外加透明类比触摸屏
输入/输出端子	NDS卡片插槽，GBA卡带插槽，立体声耳机/麦克风连接端子
无线通信功能	对应IEEE802.11通信协议、对应任天堂独自制定的无线通信草案，有效通信距离：10米到30米（根据周围环境而定），对应类似GBA的一张NDS卡支持多部NDS主机游戏方式。
操作	触摸屏，内置麦克风语音识别，A/B/X/Y四个功能键，十字键，L/R肩部按键，Start，Select
音频系统	内置立体声喇叭（通过软件模拟可实现虚拟环绕功能）
CPU	一颗ARM9（67MHz），一颗ARM7（33MHz）
其它功能	内置时钟（可显示时间、日期/另有警报功能），内置Pic-To-Chat图片聊天功能（可对应最多16人的无线图画聊天功能以及对应游戏），用户设定，可切换启动模式，使用语言包括：日文、英文、德文、法文、西班牙文、意大利文，用来玩GBA游戏时可以随时在上下画面间进行切换，用户信息
电池和电源	内置锂离子充电电池，电池持续使用时间：6到10小时（根据使用的软件不同而有所不同），充电时间：4小时，具有休眠模式等电源管理功能，附带AC适配器。
颜色	黑色与银白



ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：SOUL

小神游SP超低价10月登场

近期，关于神游公司即将推出小神游SP的消息再次成为业界关注的焦点，而其具体的推出日程神游公司一直三缄其口。如今根据本刊所获得的可靠消息，小神游SP的推出时间很可能将出人意料的早——预计今年10月即可全面上市。小神游SP将会拥有中国地区专用外观，与其他国家的SP略有不同，中国专用色还会有特殊工艺。小神游SP会先推出两个颜色，一个颜色为目前SP色系中已有的流行色，另一个为专为中国地区订制的特殊新色。同期神游公司还将有两款新版本的小神游GBA推出，目前可知其中一款官方名称为“小神游水晶蓝”，另一款为具有特别收藏价值的纪念版目前还未获得进一步的情报，请留意本刊的后继报道。



另据本刊多方面了解，事实上，神游与任天堂早前便顺利达成小神游SP的合作意向，并且早已将SP的全球调价计划纳入小神游SP营销方案的一部分。小神游SP将以神游俱乐部会员服务形式，为玩家提供更有价值的服务，据悉可能会采用N社“马力欧俱乐部”模式。

近期，任天堂公布了旗下四大王牌游戏的全球销量，其中当红小生马力欧以累计超过1亿7000万的惊人数字再度荣登全球第一的宝座，为此，任天堂决定在全球掀起一股庆祝热潮的同时为GBA家族增添两款马里奥主题的新成员：其中的一款名为“马里奥限定版GBA SP”，而中国大陆将独享另一款“马力欧纪念版小神游”，该版小神游附赠马力欧主题纪念品。



▲马里奥限定版GBA SP。



尤其值得一提的是：某香港电玩大佬处获得的可靠信息，自今年三月神游明确将推出小神游后，国内没有再从香港进过1台水货GBA，原因是内地水货商在经过比较后，水货的全新机无论与行货小神游还是翻新机相比，已没有任何优势，因此内地的电玩市场上呈现出只有翻新机与行货机的特殊局面，对玩家而言，目前想在国内买到全新的水货GBA将会是非常困难的事情。

掌机市场将爆炸性成长

美国市场调查机构DFC Intelligence发布了游戏产业最新研究及预测报告，这份报告预测游戏市场规模到2009年将会达到316亿美元。去年PC游戏、家用机游戏以及掌机游戏的总市场规模为232亿美元。今年4月DFC就发表了一份报告，预测2006年索尼、任天堂和微软的三大新主机将会全面上市。不过这次新发表的

报告预测Xbox 2将会在2005年之内发售，比任天堂和索尼都早。这份报告同时预测了PSP和NDS这两大掌机的发展前景，DFC主席David Cole预计这两个平台的出现将会让掌机市场呈现爆炸性成长，市场规模将会从去年的39亿美元成长到2007年的110亿美元。目前NDS和PSP的市场定位都与GBA有所不同，这两个平台主要针对的都是年轻人市场，而PSP又以不经常玩游戏的Light User为目标用户群。这两款主机的上市无疑将会促进掌机游戏向更广的消费层渗透。

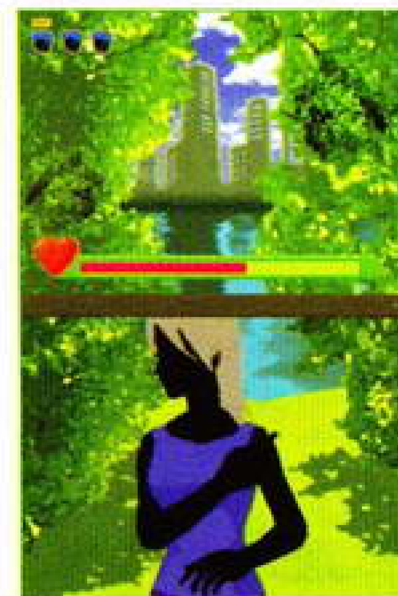
NDS另类恋爱游戏公布

世嘉在今年E3展上公布的NDS游戏《Project Rub》目前已经正式定名为《我愿为你而死》，这款游戏将成为12月2日NDS在美国的首发游戏之一。

之前世嘉之所以将这款游戏定名为"Project Rub"主要有两个原因，其一是Rub的意思是摩擦，而本作的主要游戏方式就是用笔摩擦屏幕；另外一个原因是Rub与日文中Love的发音很像，而本作的故事情节也是围绕"爱"而展开。本作的标题即游戏男主角的心声。玩家扮演一位非常普通的男孩，这位普通的男孩爱上了一位漂亮女孩，然而这位女孩身边一直都有无数英俊男子的追求。游戏讲述的是这位男孩的爱情故事，为了能够引起心上人的注意，男孩决定冒着生命危险做各种令人感动的事。



《我愿为你而死》由Sonic Team旗下的United Game小组开发，由水口哲也担当游戏导演。这款游戏系统上最大的特点就是可以只用触摸屏来操作，无须使用任何按键。在游戏中，如果你想女孩能够注视你，可以用触摸笔去点击屏幕上女孩的脸；如果你用触摸笔去点击游戏画面中的城市，原来为芳草环绕的城市就会以特写的样子出现。如果女孩身上落上了能让她尖叫的虫子，你就要用触摸笔在屏幕上把这些虫子消除掉。

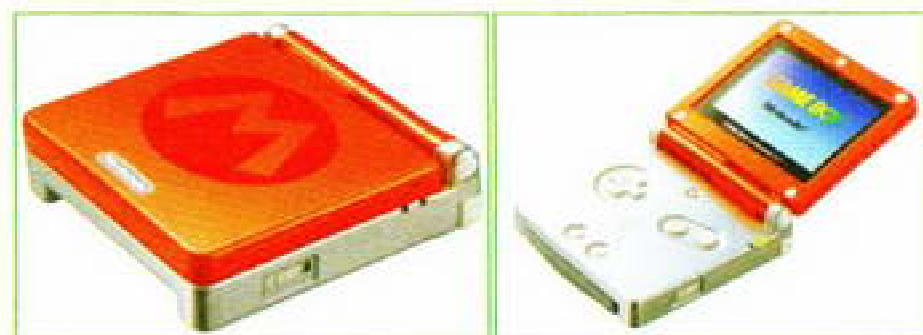


本作采用了独特的剪影式游戏画面，玩家只能看到女孩的轮廓。不过游戏中也有"自定义"模式，玩家可以在这个模式下自己设计女孩的相貌。本作的制作组中有一半成员是女性，他们为游戏设计了一个女性版模式，在该模式中游戏的主题变成了女生做各种事情来追求男生。

马里奥／塞尔达限定版GBA SP

随着《马里奥对大金刚》和《塞尔达传说：小人帽》即将在欧洲上市，欧洲任天堂方面将会推出两款对应的限定版GBA SP。

《马里奥对大金刚》将于11月19日在欧洲发售，对应的"马里奥限定版套装"中包括游戏卡带一张，以及一个马里奥主题的GBA SP。这部限定版主机上方屏幕为红色，外壳有一个马里奥的"M"标志，下方则是银白色。其造型与将在国内推出的"马力欧纪念版小神游"基本相同。这套限定版售价为89英镑，折合人民币约1400元左右。



《塞尔达传说：小人帽》也将会推出一款金色限定版GBA SP。这款限定版主机的Start键旁边有一个希拉尔皇家徽章的标志，而顶部外壳则有一个三角力量的标志。这部《塞尔达传说：小人帽》的GBA SP限定版捆绑套装将于11月12日发售，价格同样为89英镑。



NDS开发套件曝光

以《火焰之纹章》和《纸片马里奥》著名的Intelligent Systems公司近日公布了NDS专用开发套件的照片，画面上的NDS是之前任天堂在E3上公布的原型机，而这款开发套件名为"IS Nitro Emulator"，"IS"即Intelligent Systems





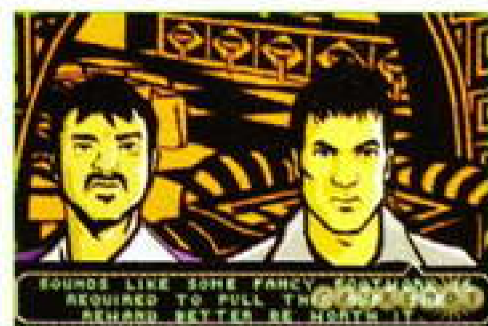
的缩写，而Nitro为NDS的内部开发代号。

在该装置的顶部设有NDS和GBA的卡带插槽，并且可以通过USB 2.0接口与电脑连接，进行NDS游戏的开发与Debug，而通过通信线缆来模拟与NDS主机之间的连接，此外这套装置还有视频输出、影像截取和无线通信功能的附加周边，用来提供游戏画面的电视输出、数码影像截取和无线通信等功能的测试。

《横行霸道 Advance》强势登场

在GBC上的《横行霸道2》发售4年之后，“《GTA》系列”的首款GBA版游戏终于即将与玩家见面了。《横行霸道Advance》将于10月26日与PS2版《横行霸道：圣安德里亚斯》同步上市。

《横行霸道Advance》的开发工作可谓一波三折，这款游戏从2001年GBA上市之后就已经开始投入策划，最初由Destination Software公司负责开发，其后因为各种原因而被暂停。后来由英国GBA游戏开发商Crawfish接受开发工作，Crawfish之前开发的《少年街霸3》已经证明其强劲实力，然而在2003年这家公司突然遇上经营问题而破产，2003年内发售的计划也随着流产。如今的《横行霸道Advance》则是由Digital Eclipse公司与Rockstar North合力开发的。



《横行霸道Advance》的故事发生在“自由城”，Mike的好友Vinnie在一次汽车爆炸案中死去，成为杀人嫌疑犯的Mike决定查出事实真相。基于硬件机能限制，玩家可以对画面进行放大缩小，玩家还可以选择“自由缩放”选项，让系统根据实际情况给出最好的画面比例。“自由城”的规模非常庞大，大致为《横行霸道3》的3倍。游戏中的每一种汽车都有不同的功能，驾驶警车的时候会有“义务警员”模式，可以通过捉拿罪犯赚钱，驾驶出租车时可以通过拉客赚钱，而驾驶救护车时，通过将受伤的路人送到医院也可以获得奖励。玩家还可以通过地下飚车赚钱。





日本大厂商进入中国手机游戏市场

9月21日，Square Enix、Namco、Sega、Taito等4家游戏大厂商联合宣布将为中国的手机服务提供支持，他们将为中国手机用户提供多款游戏。这4家会社通过授权给Square Enix中国的子公司网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司，向中国移动集团营运的手机用户提供游戏下载服务。目前日本的手机游戏发展以及运营已经极为成熟，随着中国手机用户数量的急剧增长，日系厂商也看准了中国这块市场，开始进入中国手机游戏市场，不过目前这几家公司所公布的几款作品都是一些很不出名的游戏，惟一被大家所熟悉的恐怕就只有Taito的《泡泡龙》了，但这也是一个好的开始，相信我们以后在手机上玩到《DQ》、《FF》这样高素质的手机游戏不会是梦想。

“《恶魔混血儿》系列”推出新作

“《真·女神转生 恶魔混血儿》系列”即将推出新作——《真·女神转生 恶魔混血儿 救世主之枪》，机种为GBA。游戏的主角仍然是前作的那两名少年——晶和仁，不过游戏的战斗系统发生了巨大变化，不再是以前主观视点的回合制战斗，而变成了小型SLG形式，而且战斗是在真实时间制下进行的，在玩家给仲魔下达指令指挥它行动的同时，敌人也是在即时行动，崭新的战斗系统肯定会给玩家带来全新的感受。游戏定于11月4日发售。





文 冰咖啡 编 马修

月间汉化讯息台



凉爽的9月，汉化界大作迭连，《我们的太阳》全文本简体繁体汉化版双双放出，不久又发布了《续·我们的太阳》50%汉化测试版，CGP也为我们带来了《逆转裁判II》的前三章汉化版，而逆转A·C·E也终于完成了《逆转裁判》第四章汉化；但清爽的9月也让整个汉化界沉浸于哀伤，《幻想传说》的汉化主力之一的冰夜水影永远地离开了……下面，笔者就用自己的文字，将这个充满激情却也夹杂着伤感的9月，记录下来——

9月来啦，大家猜第一个为大家介绍的是什么？GBA日汉英电子词典！各位站稳了先别倒，之所以把它放在这里，是因为它又是一款国人开发的GBA用工具性ROM。它由www.gbadict.home.sunbo.net网站发布，当天发布的是1.0版，暂时不支持索引，片假名整理已经完成，可以查询2万多平假名词组并带英文解释，另外还有几百个惯用句和例句以及数十个中文地名的日语读音。到截稿日时，1.5版已经推出，但因为某种原因链接已经不在了。不过网站新闻中说，2.0版将会成为最终版，还会修正一部分词库，完美的汉字索引；增加序数词、星期、月份、人称代词的直接查询等更多的功能。学日文的玩家没几个是真正有什么严肃正统的目的吧？在烧录卡里烧这么一个，不仅相当于随身带了个电子词典，还有更充分的理由让老爸老妈看到你用GBA和烧录卡的学习用途。

FAN
そうさく創作
そうさく捜索
ぞうさつ増刷
そうさほんぶ捜査本部
ぞうさん増産
そうじ相似
そうじ掃除
日语词典1.5版 www.gbadict.home.sunbo.net

9月4日

⚠ 注意
TGB热情提示：在外玩游戏时
请注意阳光与气温的变化
本版为非完全汉化版，禁止商业用途

在8月宣布推迟放出《我们的太阳》汉化补丁的TGB小组，这一天忽然放出了全文本的汉化补丁！其实作为《我们的太阳》这样的A·RPG，大多数的操作帮助都是包含在剧情里的。因此，这样的一款全文本汉化游戏，几乎完全解决了玩游戏时语言的障碍，那些当初因为对《我们的太阳》的日文头大而放弃的的玩家，这下可以好好来体会一下该作了。



9月5日

一位叫zhangcheng的玩友自己DUMP的《露娜 银河之星》中文版，还解决了刚开始死机的问题，这下，不需提记录文件，《露娜 银河之星》中文版也能在烧录卡和模拟器上正常运行啦。



而就在这一天，TGB又发布了《我们的太阳》全文本繁体汉化版，因为昨天论坛上有人提议，结果第二天真就给放出了繁体版，因为时间关系，作者只是将字体间作了转换，没有重新将文本翻译成港台地区的语言习惯，但TGB对玩友意见的重视也足见一般，相信繁体字玩家会体谅并感谢汉化者们的。

這、
就是你父親給他的傷口、
至今還未愈合。

除了《我们的太阳》繁体中文版，TGB还



发布了《马里奥赛车》的汉化测试版，汉化人员雷之精灵、shibolin和wide4都自称是新手，在论坛相识后就决定汉化这款游戏，并公布了他们未汉化的四处。汉化过程中他们坚持不扩容的前提下尽可能的最大程度地汉化，不过由于他们不会ASM，所以放弃了一部分不影响游戏的内容的汉化，在笔者玩时，也确实没发现什么影响游戏内容的现象发生。





而就在同一天，ming也发布了他的《马里奥赛车》简体中文版，在Kiros Lee、糊里糊涂等汉化界名人的支持帮助下，他的《马里奥赛车》中文版也发布了，原来他也准备用日版进行汉化，但考虑到所有功能的可用性，就改成以美版为基础了。两部《马里奥赛车》在同一天发布，也算小小地撞了一次车，不过这对两方汉化人员似乎都未被撞车影响到，相反，一天内忽然放出两部《马里奥赛车》中文版，也着实另这款游戏再度人气高涨起来。



9月6日

《可乐小子》改编的游戏也被TGB汉化了，



虽然这次的《口袋梦幻》只是汉化了30%的测试版，不过对于看不懂日文剧情的玩家来说，这30%足以领略到了游戏的魅力，而汉化小组方面为保证此游戏的质量，则暂停发布汉化测试版——那就继续期待吧，反正有盼头就是了。



CGP的重头汉化游戏《逆转裁判2》在9月6日这天亦由近腾勇发布了，已经为大家非常熟悉的近藤勇、SODY、蜚语门等再次为大家送上新的最新汉化进度的《逆转裁判2》。游戏的好玩度、汉化的水平质量等自然没得一说。但汉化者的艰辛，确实是我们这些只会玩的人所想像不到的——沉重了，总之，大家玩汉化质量如此高的中文游戏时，一定要感谢那些默默奉献的汉化者啊。



而这一天，《光明之魂：暗龙复活》的主线剧情测试版的发布，无疑又为这中文大作爆发的汉化界新增添了一枚筹码，汉化者是天使汉



化组的madcell，虽然只汉化了主线剧情。但对于FANS来说，以后想玩到全中文的《光明之魂：暗龙复活》，也许将不再是梦了。



9月6日下午3点多，在CGP论坛注册的nailgo将自己翻译的《侦探学院》Q第一、二章汉化版发布，由于没找到人帮忙，所以他独自用1个月的时间翻译了前两章并汉化，不过汉化者也提醒玩家：因为课堂问答难度比较大，暂时没有翻译，进去的话会有乱码，所以请大家跳过课堂问答。

著名的音乐游戏《人鱼之心》，也在9月6日这天由千岛汉化组放出了汉化版本，虽然汉化量不大，但这毕竟是千岛第一个完全汉化的作品，100%汉化的《幻想传说》大概也快完成了……通过对这个游戏的汉化，千岛汉化组对压缩数据的破解积累的很多有用的经验，而两位美工寒天和素问之也能熟练地掌握了图片汉化。





9月9日

9月的TGB极其活跃，《续·我们的太阳》50%汉化测试版在这一天发布，《我们的太阳》全文本汉化简、繁体版才出，《续·我们的太阳》的50%汉化测试版又接着放出！



各位玩家很开心吧？这次的汉化工作，因有了《我们的太阳》的汉化经验，加上与逆转A.C.E合作汉化，ACE负责文本的翻译，TGB在普通的技术上基本没问题了，因此速度才如此之快。



9月10日

在发布了《侏罗纪公园3》的中文版补丁后，鉴于常驻的PPX论坛中有不少繁体中文玩家，因此作者就决定在中文版基础上，紧跟着推出繁体中文版，9月10日。繁体中文版终于发布了。因为是在汉化版基础上的繁体作品，所以这个补丁要打在简体版上才行，打在日文版上会出现乱码……

9月12日

不出所料，在《逆转裁判Ⅱ》前三章公布几天之后，CGP果然又放出了加了清晰的TGS片头的22M汉化版，不仅如此，又对几天前的简装版的字体也作了一下修改，另外，把简装版中伤及民族感情的对白给修改掉了……由于近



来接连地有“《逆转裁判》系列”汉化版发布，所以该作的FANS也是越来越多，于是逆转FANS的专用群也开通了，号码为5805247和1261932，是FANS的话就加入和大家一起畅聊吧。



此次CGP再次提醒模拟器玩家，玩时要使用电池存档（.sav），勿使用即时存档续档（.sgm），以免引起死机及乱码。

9月16日

9月16日并无新的汉化游戏放出，但有两款本月的游戏都在这一天推出了更新版。

nailgo放出了在6日发布了在《侦探学院Q》第一、二章汉化版基础上进行了一些更新的新版本，主要更新的就是把问答都翻译了，由于游戏中的问答有一定的随机性，且涉及天文地理历史政治生物化学等，而汉化者就是利用google搜来搜去地翻译，其难度可想而知。





《光明之魂：暗龙复活》也在这天推出了“0916”更新版，主要是增加了一些村民的对话。

9月18日



▲冰夜水影曾在论坛使用的头像之一，笑容依旧灿烂。

9月18日并没有新的汉化游戏发布，但这一天，接近午夜时分，一直参与《幻想传说》汉化的功臣冰夜水影……她走了，8月10日她接受了心脏移植手术，手术虽很成功，但移植并非万能，医生说她只剩两个月左右的时间，但这一天却提前到来……手术前后她仍坚持着翻译。她喜欢铃兰，她会看着游戏里的画面流泪……然而这一切，如今只成为了大家的回忆。2004年对于模拟汉化界实在是沉重，李可文、冰夜水影的相继离去，让人感觉到，生命原来如此脆弱……《幻想传说》已经完成90％即将完成100％汉化，当大家玩着亲切的中文版《幻想传说》时，希望大家也能记住这个把汉化作为生命的女孩——胡海钰。献上她最喜欢的铃兰，聊寄哀思。



9月19日

amonwang再次发布新的汉化游戏——《合金之枪》，这款游戏的汉化，花了他近一个月的时间。发布时考虑到港台玩友，还制作了简体繁体两个版本的汉化补丁。



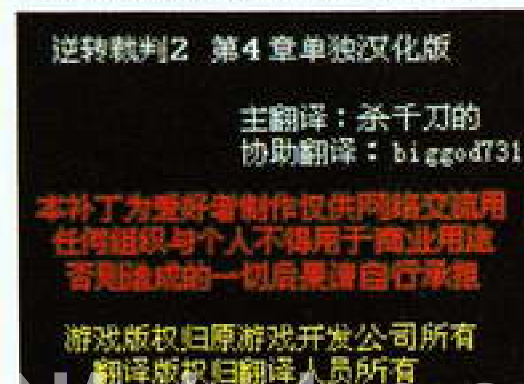
9月25日

汉化界经历了一周的沉寂，25日终于强作再出，逆转A·C·E经过历经4，5个月的努力拼搏，终于将《逆转裁判》的第四章完全汉化！因为前三章是jpgmfan前辈汉化，出于对前辈的尊敬，在没得到jpgmfan同意之前，逆转A·C·E放出的是第四章单独汉化版，但他们打好补丁的文件中内附了第四章的存档，玩家可以直接玩到第四章，也算是对jpgmfan前辈和玩家们都有一个很好的交代了。





9月25日还有一个《逆转裁判Ⅱ》第四章单独汉化版由eastred发布了。发布者称，汉化程度应该说有99％以上吧，可能有的地方漏掉了几句，不过经过几遍测试，流畅地完成游戏是没问题了。



文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY

特稿 暗战
——NDS、PSP的新一轮交手

在过去资讯匮乏的时期，我们只能从故纸堆里了解到一些大规模商业战争的情景，任天堂SFC和世嘉MD在北美地区空前激烈的广告战、索尼PS和世嘉SS在全球领域的轮番降价战等等都是昔日TV游戏产业著名的案例，至今仍常为人津津乐道。随着网络信息时代的全面来临，我们因此得以在第一时间内目睹了一场精彩而激烈的商战，亲身体会商业竞争的残酷性……

一、空白的17分钟

对于电子游戏产业来说，正所谓一年之计在于冬，整个财务年度中近半数的销售额都是在年末圣诞商战时期达成，其成败足以左右一款软硬件产品乃至一家企业的命运，甚至还可以直接影响到整个产业的盛衰气运。过去的实例俯首可拾，1983年的ATARI SHOCK导致了当时的美国游戏产业在圣诞节后全面崩溃，而任天堂SFC和索尼PS两代王者主机也正是在胶着期凭借着年末商战的全面胜利而先后制霸北美地区。2004年末被市场评论家称为“灾难性的一年”，由于各大主机都进入了成熟的黄金时期，数量空前惊人的各种新游戏将在年末如潮涌而出，过剩供应的排挤效应将可能导致非常严重的后果，因此无论软硬件厂商还是零售业者都全力以赴筹备着日渐临近的销售旺季。

备受期待的PSP和NDS两大次世代携带主机目前形势可谓旗鼓相当，索尼和任天堂均以非常谨慎积极的态度加紧筹备即将揭幕的销售大战，两社对正式发售日期、价格等一些核心机密讳莫如深，连许多关联厂商也只能根据若干蛛丝马迹进行推测，大量传闻和谣言通过网络和传媒四处散播，更令人感到真伪难辨。进入9月后，美国有部分软件商和零售业者信誓旦旦地宣称NDS铁定将于11月中在北美地区先行发售，全美最著名网络销售渠道商亚马逊和世界最大连锁超市集团沃尔玛等零售业大手也先后以199.99美元(相当于19800日元)的价格开始接受主机预定，NOA(北美任天堂)对此价格仅仅做了例行公事的否认，一时间包括索尼方面的大多数人都断定这将是NDS的标准价格。在日本本土方面，任天堂再次拒绝参加9月末举办的TGS游戏展，而自行筹备于11月3日开始在东京等五大都市举办名为“TOUCH! NDS”的巡回展览。





▲人气歌星宇多田担当主演的NDS广告。

9月18日，任天堂在本土各大电视台开始播放由著名女歌星Utada(宇多田光)担当主演的NDS广告，本电视广告所播出的背景歌曲为新专辑《Exodus》中的歌曲“Easy Breezy”，任天堂显然期望借助宇多田光的超级人气提升产品的知名度，吸引青年消费者的注意力。

蓄势已久的索尼也开始行动了，SCEI首先宣布在9月24～26日为期三天的TGS2004会场将提供20款以上PSP专用游戏和100台PSP主机供试玩，随后又决定于9月21日午后15时30分在东京帕雷斯饭店(PALACE HOTEL)召开名为PlayStation(PS) Business Briefing 2004的大型未来战略发表会，许多触觉敏锐的业内人士都意识到SCE将在那一天正式揭开PSP的售价、发售日等最后一层面纱。

据说索尼集团举办各种新闻发布会都非常守时，然而PlayStation Business Briefing 2004却足足押后了17分钟。SCEI方面的解释是

因为会社某位高层因为交通堵塞而迟到所致。这样的解释显然有些牵强，根据在场某记者事后调查所知，当日东京市区内并未发生任何大规模交通堵塞现象，从港区南青山索尼本社距离天皇皇居对面的帕雷斯饭店会场原本不过三公里路程，更有多条路线可以通达，另外难以想象这般重要的战略发表会居然有高层会迟到，如此种种的迹象确实令人费解。索尼在战略发表会开始后便发布了PS2超薄型新机型PSTWO的全球上市时间和价格，而SCEI社长久多良木健在随后进行的PSP事业说明时表情有些不自然，他的开场白便是“今天我不会宣布PSP的价格和发售日期……”在会后接受记者采访时，久多良木社长表示：“PSP的具体价格和发售日期需要通过了解TGS展中试玩者的反馈后才能作出最终决断，本人非常希望能够在今年冬天发售。”当天有数家欧美的IT相关网站不约而同地刊登了PSP预定销售价格为33000日元的消息，索尼方面并没有对此类传言作出任何反应。



▲15：30～15：47——空白的17分钟。

是什么原因造成了战略发表会前的大混乱？

事情的真相到底又是怎样呢？

9月21日清晨，任天堂突然通知国内各大媒体，宣布将在当天下午14时30分正式公开NDS的发售日期和价格，这个时刻表正好是索尼的发表会开幕前的一个小时。14时30分，任天堂对外宣布NDS的正式销售价格为15000日元，北美地区将于11月21率先发售，日本本土则定于12月2日推出。此其间还发生了一件耐人寻味的插曲，日本任天堂的官方网站在当天午间更换了NDS的主页，包括笔者在内的许多浏览者赫然看到了“NDS价格10000日元、发售日期11月4日”的字样，大约一小时以后主题页面再度被修改成官方正式发表的格式，这到底是无心之失还是蓄意为之，我们至今还无从证实，但所有的一切都按照任天堂的原定计划进展中，索尼方面完全陷入了被动，可能NDS的销售价格远低于原先估计，SCEI方面临时决定终止发表PSP的发售日期和价格。NOA的高层也通过电视电话会议向外界透露了NDS北美发售计划的具体细节，行政官Fils Aime宣布任天堂为NDS投入了史上最高的4000万美元首期宣传费用，同时确定于10月初的西雅图游戏玩家峰会(Gamer's Sammit)中正式向主流媒体和分析家公布NDS的游戏首发阵容。NOA销售主管George.Harrison也透露了任天堂将在北美的各大专卖店店头设置超过12000台NDS主机供玩家率先体验。

由于预约情况超过了预期，任天堂官方宣布将原先的350万台初年度销售计划上调为400万台，日本本社还预定于10月7日召开大型发表会向外界公开NDS相关的进一步细节。

另一侧，SCEI的官方网站于9月21日下午更新了PSP主页，已发表软件数大幅度增加为105个，其中《公主的皇冠》、《女神异闻录》和《太鼓之达人》等名作为首次披露。9月24日TGS2004正式开幕，SCEI在会场安排了100名美貌的展台女郎，PSP主机被防盗链固定在展台女郎的腰间供玩家试玩，此举显然意在防止因为大混杂时发生机体被盗窃的意外情况。同日，日本任天堂官方网站名为“Catch the Touch”的NDS全新主页开放。


▲PSP主机被防盗链固定在展台女郎的腰间供玩家试玩。

SCE初步定于10月上旬在英国伦敦召开世界PSP开发者大会，旨在向游戏业的开发者们详细解说PSP的具体技术细节。

加热！沸腾！

两大次世代携带主机的暗战正如火如荼地进行着，未来将会愈加激动人心……

二、悬念和猜测

索尼显然进入了竞争对手苦心积虑精心布置下的一个局，任天堂凭借着"反客为主"之计取得了情报战的重大胜利，使PSP的发售计划暂时处于进退维谷的困境。

199.99美元一这个被亚马逊和沃尔马特等北美零售业大手们所公认的预售价格，其真实来源非常有可能是来自任天堂方面的某种明确暗示，那些精明的商家无意中成为了任天堂手中任意拨弄的棋子，此后任氏对此不置可否的消极态度再次让索尼方面确信NDS的正式售价就是199.99美元(约合19800日元)。从电子游戏产业历来的商业法则考量，两款同时间段内推出的硬件产品，性能较高的一款价格设定比另一款高100美元左右不容易引起消费者的观望情绪，突破这个心理承受底线则多数消费者都会转而考虑价格低廉的型款，认为时机成熟的索尼方面于是决定在PlayStation Business Briefing 2004战略发表会上正式公布PSP的销售价格和发售日期，根据PSP的硬件配置和许多市场分析家细致推算，该主机的原定售价应该在299.99美元至349.99美元之间。任天堂在发表会前一小时突然公布了NDS的具体细节，此举令SCEI管理层感到措手不及，NDS的实际价格远远低于原先预期，而咄咄逼人的主动进攻架势更是出乎意外，12月2日的正式发售日期显然意在压制传说中的PSP发售日12月3日(PS十周年纪念日)，在感觉没有绝对胜算的情况下，SCEI高层在短暂的紧急磋商后最终决定暂不公布PSP的价格。对于SCEI来说，最恐惧的应该不是NDS现在正式对外发表的15000日元价格，"幻之主页"上曾经出现"11月4日"和"10000日元"才是真正让人胆战心惊的，这个发售时间表和售价应该是任天堂对付最恶事态发生而准备的最后底线，一来标志着决心大打价格战的任天堂在成本控制上还有很大回旋余地，二来也预示着NDS已经初步拥有了具备市场价值的软件成品。

很多人不禁会产生这样的疑问：任天堂为什么不静待PSP售价公布后才突然发难，索尼遭遇的重创岂非更为惨痛？所有的事件中确实穿插着诸多不合常理的疑问点，但当回头审视两大次世代携带主机的诞生经过后便不难领悟个中的玄机。

笔者早在四年前就曾经在某篇文章中描述独霸掌机这片肥沃领地的任天堂犹如手捧黄金在闹市行走的儿童一般早晚遭人觊觎，赤手空拳将任天堂从扑克牌工场打造成世界著名大企业的山内溥当然更加清楚这一点，当微软大举进军游戏产业后，山内清醒意识到未来的竞争将极端残酷，利益丰厚且技术含量相对较低的掌机业早晚会受到侵蚀，于是他在2000年GBA开发完成后立即指令实施全新的绝密计划，从目前NDS的构造可以大致猜测其指令为"开发一款价格绝对低廉且能够带来全新娱乐感觉的携带主机！"开发一款多功能数码携带终端是久多良木健的经年梦想，索尼经营层也深刻意识到惟有全面进军掌机领域才有可能彻底击垮任天堂这个宿敌，而随之来自微软的竞争压力日益沉重，寻找新的利润支点成了SCE乃至整个索尼集团越来越迫切的愿望，久多良木健指令其部下的奋斗目标为"开发出一款让竞争对手至少在一两年内无法模仿的高性能携带主机！"竞争的两社在相互毫不知情的情况下几乎同时秘密实施开发计划，截然不同的理念诞生了NDS和PSP这两款风格迥异的全新主机，这是工业史上非常罕见的同类型竞争商品狭路相逢的案例，无论未来的胜负如何，山内溥和久多良木健这两位游戏产业承前启后者的远见卓识都令人钦佩。

由于彼此的情报守密工作都非常出色，攻守两方对竞争者的情报都知之甚少，否则的话两款主机的硬件规格可能与现在会完全不同。情报操作是日本企业的惯技，通过网络和其他传统媒体散播假消息来达到迷惑和打击对手的效果，索尼的情报操作曾经在当年32位机时代与世嘉的竞争中屡建奇功，任天堂此番同样也在不知不觉中着了道。SOA(SCE北美分社)社长平井一夫曾经在今年5月的E3明确表示PSP将会"赤字觉悟"(意即准备亏本)，而此后从一些第三方厂商和小卖业者口中陆续传出索尼准备以19800日元超低价倾销PSP的消息，随着时间推移，这种言论大有甚嚣尘上之势，不由得让任天堂高层感到神经高度紧张。事实上索尼低价倾销的成功实例至今还记忆犹新，2000年该社将制造成本接近5万日元的PS2亏本2万日元销售，结果迅速打垮了世嘉DC的抵抗，PS2推出的第一年里SCE出现了高达440亿日元的巨额亏损。理论上索尼完全有可能故伎重演，PSP这样高性能的主机如果真的以19800日元破格发售的话，势必对NDS将造成近乎致命的沉重打击，因此任天堂加紧部署一系列对策，抢在11月4日以10000日元价格先行发售是该社计划中的最终兵器。9月21日的奇袭战应该是任天堂试

图先声夺人的冒险一击，虽然造成了索尼短时间的惊慌失措，但实际上却也过早暴露了自己的底牌，这些事实也充分证明攻守双方保护核心机密的工作都非常有效。

9月21日后，任天堂和索尼两社的股票出现了截然相反的走势，任天堂的股票在东京股市整体下挫的情况下连续三日飚升，而索尼则延续其下降通道达成了连续十个交易日急落。市场分析家纷纷对两社未来的新商品发表了见解，德意志证券的露久保裕道的观点代表了主流意见："NDS的定价非常吸引人，外加兼容GBA，应该会取得预期的成功，而高性能的PSP售价肯定会在3万日元以上，这将是其成功的最大障碍！"也有相当部分分析家认为NDS和PSP的市场定位完全不同，未来应该能够共存共荣。22日，大和总研和UFJ两家权威证券评估机构对任天堂股票进行了重新评价，大和总研将任天堂升格为2(1为最高等级)，而UFJ则维持A级评价。

转眼已将进入金秋十月，任天堂将在10月7日进一步披露NDS的对应软件情报，而索尼也必然会在近期内最终决定PSP的正式发售日期和价格。

次世代携带主机大战已经到了图穷匕现的关键时刻，未来谁主沉浮，真正的决定权还是掌握在广大消费者手中……

三、危险游戏

9月21日的情报暗战，两巨头的演技给人今不如昔的感觉，完全有失大家风范。即使在1997年任天堂参入游戏业以来的最黑暗时期，这家京都百年老铺依然从容不迫，超大作《撒尔达传说 时之笛》为保证品质大幅延期至次年，不惜因此让N64的软件档期留白达数月之久，来年末终于柳暗花明，重新夺回日本软件销售冠军的宝座。然而此番任天堂第一次让我们看到其焦虑紧张的情状，心急火燎打上门去的举动简直可以用"气急败坏"来形容，有人说任天堂如今真得急了，至少笔者个人毫不怀疑这一点。索尼一方，其举止失措的表现也颇有失水准，完全没有当年将两家业界前辈恣意玩弄于鼓掌间的气质风派。

今时不同往日——用来形容如今的索尼和任天堂这一对难兄难弟是最贴切不过了！

近期，任天堂再度入围日经年度优良经营企业TOP10之林，这样的荣耀仅仅能够维系昔日霸主的门面风光而已，任天堂如今在游戏产业的境况已经足够用四面楚歌来形容。进入2004年，NGC被微软XBox远远甩在了身后，目前在至关重要的北美市场，两者差距已经达到300万台，这种趋势正日益恶化。任天堂的家用主机历史上第一次忝陪末座，市场支配力达到了最低点。掌机业已经成为如今任天堂最后的阵地，惟有籍此才能保持其在业界的话语权，同时维持着足够令索尼艳羡的丰厚利润。如今索尼挟席卷家用机领域之余威对任天堂实施了最终攻击，来势之汹汹更远超想象，任天堂的焦虑之情可想而知。一旦掌机业易主，任天堂的未来将非常凄凉。正因为生存危机，迫使任天堂这家保守经营的企业一反过去稳健的常态，采取主动出击的态度与索尼对垒，所投入财力人力都是前所未有的。

索尼的实际境况可能比任天堂更糟，任天堂至少还维持着门面光鲜，而索尼则因为财务状况的水深火热而被诸多财经媒体列为日本家电企业转型的负组典型(负组=失败者)。笔者仔细分析了索尼今年6月的第1四半期PDF财务报告后发现，该社的经营状况呈现日趋恶化态势。目前索尼集团资产总价值为3兆6956亿日元，股票市值为3兆5986亿日元(9月22日时价计算)，而经常负债则达到了约4兆1千亿日元的天文数字。PSP的硬件设计思想并不是作为一款携带游戏主机进行设计的，被久多良木健视为"21世纪的WALKMAN"，索尼希望能够借助PSP彻底击溃任天堂势力，同时重新取得携带数码娱乐终端的市场领导者地位，此举可谓一石二鸟。在另一方面，索尼与微软在家用机领域的竞争日益激化，价格战已经使之不堪重负，次世代家用主机的研发费用也大幅超支，索尼必须为自己开辟一条出口通道以缓解来自微软方面的巨大压力。

去年，一个北美游戏厂商的CEO曾经这么说："我个人认为未来游戏业合理的格局是拥有两个互相竞争的支配者，目前的三个支配者给人感觉似乎有些多余……"两强鼎立的格局是业界多数人的共识，金钱巨鳄微软显然无意让出自己的座位，未来的淘汰者很可能会从索尼和任天堂两者中产生，掌机业大战的成败则足以决定未来的大势。

NDS和PSP这两款主机长短互见，很可能形成对峙局面。任天堂赋予了NDS一个非常合理的价位，而且向下兼容GBA游戏，在短时期内将保持市场的主动权，任天堂原厂品牌游戏

的市场号召力也是确保成功的重要保障。双屏幕和触摸屏的崭新设计却是一柄双刃剑，任天堂希望第三方厂商能够提供针对硬件特性的原创游戏，无形中也增加了开发难度和预算，一旦消费者对NDS提供的全新创意产生厌倦情绪，硬件的销量可能会直线下降。根据任天堂侧近的C社某高层对外透露的消息称：任社内部也有许多人对NDS的市场前景表示质疑，因此已经加快了GBA正统后继主机的开发进程，一旦局势不可收拾则将祭出最终兵器。不过目前任天堂在携带主机产品线分布日趋多样化，GBA、NDS以及即将发表的新款GBA改进型主机将分别对应不同消费层次的玩家，任天堂意在牢牢掌握中低端携带主机市场的控制权。索尼PSP的硬件设计非常具有前瞻性，虽然规格一再向下调整，“7.1声道系统”等功能都因为成本原因削减，但在售价方面却更具有竞争力。虽然索尼并不希望PSP成为冷饭主机，但事实却与之相反，未来大量PS和SS的名作将会陆续移植该主机，这种优势是性能相对较弱且容量有限的NDS所无法比拟的，未来PSP无虞担心软件支持的问题。Square Enix的观望态度是索尼现在最头痛的问题，已经稳居日本最大第三方软件商的SE并不希望出现一强独霸的格局，目前双雄对峙的情势无疑最有利不过，从TGS展期间发表会的动作可以看出，SE在家用机市场全面支持PS2阵营，而在携带主机领域暂时倾向于NDS。索尼目前存在的最大问题并不在于第三方的支持力度，自身开发力的薄弱将产生非常严重的影响。众所周知，由于无须交纳权利金和自主掌控发售日期等有利因素，硬件厂商在自家平台上推出游戏的利益极为丰厚，任天堂约有45%以上的纯利润来自本厂软件的销售收入，而索尼品牌游戏的市场号召力却日渐低落，今年上半年在日本本土发售的数十款游戏居然只有一款销量突破10万份，软件市场号召力低下意味着索尼的利润率将大大下降，无法弥补硬件亏本的损失。

决定两款实力相当的游戏主机最终胜负是杀手级别软件的出现时机，一般常识游戏主机的成熟期在发售后的一年半以后，杀手级软件往往出现在这个时段里。目前在携带游戏里堪称杀手级游戏的惟有任天堂的金娃娃“《口袋妖怪》系列”，但据说任社无意依赖“《口袋妖怪》系列”确保NDS的成功，情报开发部正在秘密制作一部全新力作以期再造神话。PSP要想取得完全成功，也必要开发出类似《GTA》这样杀手级别的超级大作，从硬件性能角度考量，PSP确实提供了开发者更大的发挥余地。根据笔者的推测，最终决定携带主机命运的杀手大作有极大可能诞生在创造力日趋活跃的欧美而不是日本本土。

所罗门证券的首席经济分析师理查德.鲍尔默一针见血地指出：“索尼与任天堂在掌机领域的激烈竞争是一场危险游戏，最大的受益者无疑将是坐收渔利的微软！”

为了确保在这场艰巨的战斗最终胜出，攻守双方都动员了前所未有的人力物力，务求毕其功于一役。任天堂的核心开发团队情报开发部过去基本不涉足携带类游戏的制作，GB平台的《马里奥》系列相关全部为第一开发部负责制作，情报开发部最成功的一款GB游戏《塞尔达传说 梦见岛》也仅有5名成员参与，主策划小泉欢晃当时资历尚浅。如今情报开发部却有近半数成员在宫本茂亲自指挥下进行NDS游戏开发，而其他部门也各自持有多项开发计划，我们以平均每个项目10个开发成员粗略计算，目前NDS的20多个开发中的原厂游戏至少占据了任天堂本社三分之一以上的人力资源，如果算上关联的第二方协作厂商则数字会更加可观。SCE也同样全力以赴，Polyphony小组等主力开发团队几乎全部有份参与PSP计划(注：Polyphony小组即《GT赛车》系列制作团队)。如此倾注实力于掌机领域的竞争，必然会严重影响到家用机市场的战力配置，第三方支持相对较弱的任天堂目前已经初露窘态，其现行家用主机NGC的预定发售软件数量甚至一度还少于早就入土为安的世嘉DC。全力经营家用机领域的微软很可能借索尼和任天堂分身乏术的苦境从中上下其手，掌机业的大战迁延时日越久，形势对于微软就越为有利，从目前攻守双方的各自实力判断，最终胜负决非旦夕可以决定。

孰为刀俎，孰为鱼肉，还看来日分晓……



文 铭风

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3®

前线狙击

世界传说 换装迷宫3
テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3
GBA
◆Namco ◆RPG ◆预定2004年冬◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆卡带（容量未定）◆售价未定
◆对应周边未定



"《换装迷宫》系列"是以"《传说》系列"的世界观和背景而展开的外传性质作品。由于在游戏中会出现"《传说》系列"的所有主角而大受欢迎。同时它也是GBA版上将"传说式"战斗演绎得最好的作品，战斗的手感比复刻版《幻想传说》还要好。本系列的第3作即将登场，相信各位掌机玩家一定十分期待吧，下面就为大家介绍一下。

各种熟悉的角色跨越了世界集合了起来



▼《传说》三部曲的角色将继续在游戏中登场，帮助弗里奥进行冒险。



"《换装》系列"的游戏特点即是在游戏中能够替换不同的衣服，从而变成各种的职业和使用不同的能力。游戏中我们的主角将穿越时空，使用各种方法来挽救那被破坏的世界。

▶▲《仙乐传说》中的角色在本作中登场了。



▼《永恒》中的法拉遇见了《仙乐》中的塞罗斯。







◀▲图片中是《宿命2》的凯伊鲁、朱达斯和莉亚拉。他们好像认识，但如何相遇还是一个谜。莫非会变成敌人？

本次冒险将穿越时间和空间进行一场大混战！

主角介绍



弗里奥

生性活泼喜欢恶作剧，拥有强烈正义感的15岁少年。



凯罗

和弗里奥同龄的朋友，拥有很好相处的明朗性格。

来到传说英雄的时代

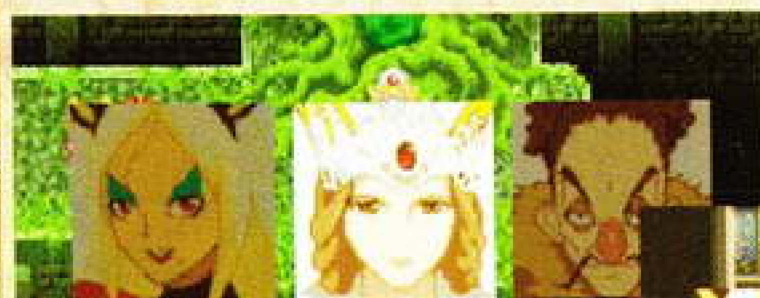


▲由于博士发现了超古代文明的时间船，所以弗里奥和博士一起去见传说中的英雄们。



▶时间船被盗了！历史将会被更改，世界也将面临灭亡的危机。跟着博士和时间船2号和主角2人开始了漫长的冒险。

敌方角色



盗取时间船，暗中活动想要改变传说世界的是下面的两人组——波尼和克莱多。他们和各个BOSS接触，并给予帮助。



波尼

◀妖艳且拥有邪恶气质的美丽女性，用巧妙的话语奉承巴尔巴特斯。



克莱多

▶拥有醉汉一样的眼睛和鼻子。口气对巴尔巴特斯十分尊敬。

多位同伴来帮助主角共同冒险

本作中在探索迷宫时，许多机关都需要多名同伴同时行动来解除。由于加入了两个新作中的人物，所以同伴的数量很多。也因此能够组成各种各样的队伍。选择适合自己的队伍并不断锻炼也颇有乐趣。



▲陆续使出的拿手特技吧。



▲弗里奥和凯罗再加上莉菲尔组成的队伍。



▲迷宫中用到了回合制。



▲接触到敌人的话便切换到战斗画面。



▲一个人去解除机关，而另一人就去开启大门。



▲罗伊德，椎名和敏特组成的队伍。



▲高超的特技和艳丽的魔法都健在。



▲由3部不同作品的女主角组成的队伍。

文 阿修罗

前线狙击

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION 2

《原创世纪》果然是《超级机器人大战》CORE FANS的至宝！继首次公布的15台主力机体和角色后，Banpresto很快在后续的情报中公布了让人震惊的新内容。新老人物、新旧机体大登场，虽然依然没有游戏系统的相关情报，但是这已经足够了！下面就让我们一起来看看这次究竟有哪些猛料吧！

超级机器人大战 原创世纪2 GBA
スーパーロボット大战 Original Generation2
◆Banpresto◆S·RPG◆预定2004年冬◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定



封面插画醒目

在这张经典的“《机战》封面”式插画中一共登场了5台机体。最上方是来自《A》的弓天使，在剧情中有很重要的地位。中间的机体是《IMPACT》的古铁巨神，同样是本作中的最重要机体之一。下方是《α 2》真实男的后继机百舌，初次在“《OG》系列”登场。右方的风之魔装机神塞巴斯塔，和其他原创机体差异很大，但是凭借其超高人气依旧在《OG2》中得以登场。左方的是《α 2》超级男曾伽的专用机体大曾伽，虽然这次依然没有公布曾伽是否会登场，但是既然连专用机都出现了，他自然也是逃不掉的！

Project TD

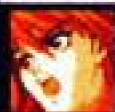
艾比斯·道格拉斯

过去由DC（圣十字军）推进，现在则归于连邦军管辖下的恒星间航行计划“Project TD”的试飞员。性格耿直又争强好胜。从小就有作为宇航员在无尽的宇宙中探险的梦想，为了实现自己的夙愿，忍耐着无比艰苦的训练，是一个非常努力的人。虽然在操作技术方面比起Project TD的同僚丝蕾要差一些，只是计划的“四把手”，但是参与计划进行的热忱却是不输任何人的！



▲《α 2》的真实系女主角，虽然设定有所不同，但是这一次的故事可以看成是《α 2》中艾比斯剧情的前传。





高仓鹑

恒星间航行计划“Project TD ”的系统开发组组长。DC毁灭后，与计划负责人菲利奥以及试飞员丝蕾、艾比斯一起归入连邦军的管理下继续进行计划。于公于私都能够理解和支持计划负责人菲利奥。基本上是一个喜欢助人为乐、人缘很好的人，不过有的时候却会毫不留情地按照理性做出判断。在系统开发小组的立场上，她应该推荐丝蕾作为Project TD的正式机师，但是事情却……



▲《α 2》的真实系女主角的搭档，拥有出色的精神指令。最大的特色是眼镜，但是本作中她却没有戴眼镜……看来菲利奥还没死……

YAM-007-1 阿斯泰利昂

Project TD所开发的"77系列"AM(Armored Module，武装外骨骼)。是"77系列"完成型机体"α"的试作机，又被叫作"α原型"。在AM伽利昂的基础上搭载了新型的泰斯拉驱动器，以追求在宇宙和太空中行动的泛用性为概念的机体。由于在高泛用性的基础上还有着出色的机动性和运动性，所以对于操纵者的技术要求非常高。本机体部分采用了可变成高机动形态的变形机关。



▲《α 2》真实女初期机体牵牛星阿尔泰利昂的原型机，细节上和阿尔泰利昂有所不同，名字来源于猎犬座北方的小犬"阿斯泰利昂"。

YSF-33-4 卡利昂

与阿斯泰利昂同样为"77系列"的试作机，是完成型机体"β"的原型机，也被称为"β原型"。虽然是新型泰斯拉驱动器的实验机体，但是在Project TD的实际赞助者石动重工的要求下装备了武器。在机动性和运动性方面远远凌驾于现有的AM，配合操纵者的技术能够发挥很高的战斗能力。这台机体同时也是Project TD成员的练习机，共有4台。红色的1号机是丝蕾专用的，白色的4号机则由艾比斯驾驶。



▲《α 2》中丝蕾的机体织女星维加利昂的原型机，作为教练机以及原型机已经有着很高的完成度了，名字来源于猎犬南方的小犬"卡拉"。

XAM-007S 菲娅利昂

在利克森特公国的委托和资金援助下，由泰斯拉·莱希研究所开发的AM，是拉图妮·苏波塔的专用机。采用了阿斯泰利昂的测试用机体的基本构架，将泰斯拉驱动器进行改造和小型化，是追求极度轻量化的机体。由于这个原因，其运动性和机动性与以恒星间航行为目标的阿斯泰利昂非常接近。为了弥补过分薄弱的装甲，追加了能力力场发生装置，还搭载了特殊的人机界面。



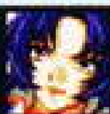
▲由于拉图妮的高人气以及她在剧情中的重要性上升，专门为她原创的机体，是放弃装甲而追求超高运动性的极端机体。

丝蕾·普莱斯缇



Project TD所属的试飞员，同时也是负责人菲利奥·普莱斯缇的妹妹。为了实现兄长的梦想加入了"77系列"机体的测试工作。因为技术高超，所以是计划内的头号人物，不过她的个性却让她对于自己竞争的对手毫不留情。对于自己的技术拥有十分强大的自信和非常高的自豪感，认为Project TD正式机师一职非自己莫数，但是……





▲《α 2》的真实系女主角的对手角色。与前期超弱的艾比斯相比，强气的丝蕾给人留下的印象倒更深刻一些。不知她的恋兄癖……

拉图妮·苏波塔



《OG》中登场的原创角色，眼镜换装罗莉，在结局的对白中提到了阿拉德和塞奥拉的名字，暗示着他们在《α 2》中的登场。

天才少年机师。从小就在DC副总裁阿德拉·柯霍所主办的连邦军特别组织——PT机师育成机构"学院SCHOOL"。因为学院时代残酷的实验以及训练的缘故，她一度封闭了自己的心扉。不过在遇到了战舰"钢HAGANE"的成员后，重新取回了人类的感情。在DC战争和L5战役后，与莱迪斯一起前往了北村开所率领的特殊战技教导队。在新机体集的试飞过程中，她遇到了过去学院时代的同伴，塞奥拉·修拜图娅……

魔装机神



操纵风之魔装机神的机师，性格直爽且正义感强，运动万能！但是不善于和女性交往，又是一个超级路痴。因为感情起伏十分激烈所以才被选为魔装机神的操纵者。也因为这个原因常常成为第二或者第三男主角风格的人物。在L5战役后，为了调查失踪的白河愁的情报而前往泰斯拉·莱希研究所……



挑起DC战争的圣十字军总帅比安·索尔达克博士的女儿，瓦尔希昂奈的机师。拥有超常的运动神经、反射神经以及动态实力，长得十分漂亮，但却是个不会耍花枪的男人婆。DC战争后与正树一起与异星人战斗。在L5战役后，她接受了基里亚姆的邀请，来到了过去异星人的宇宙要塞、现在归于连邦军管辖下的白色之星……



赛巴斯塔

地底世界拉·基亚斯的神圣朗格兰王国开发的机体，拥有“风之魔装机神”的外号，可变形为巡航形态“风速鸟”。由于采用了炼金术科学制造，因此拥有高效率的永动机关和多彩的魔法攻击技巧。

瓦尔希昂奈

DC总帅比安为女儿琉妮专门设计的瓦尔希昂系列的2号机。由于采用了人工肌肉组织，所以达到了PT和AM都无法比拟的柔软度，还能够实现如同人类一般的表情变化。搭载了改良的小型泰斯拉驱动器，可以单体飞行，战斗能力也非常高。





GS-01D 力王·毒龙

对异星人战斗以及战舰防卫用的超级机器人力王的改修机。各个关节部位得到了强化，力王腕部装备的鞘盾部件变更为了鞘锚部件，格斗战能力进一步得到了提升。毒龙又搭载了重力制御系统，依靠重力消去力场也加强了防御力。

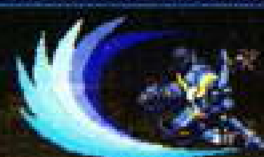
SRG-03-1 古伦加斯特叁式

L3战役后，因为SRX计划的冻结处置被解除，泰斯拉·莱希研究所开发这台古伦加斯特系列的最新型号机体。叁式在壹式的基础上，进一步强化了接近战和格斗战的能力，能够分离成大型战斗机（上半身）和重战车（下半身）两个部分，因此通常需要两个人才能发挥出其真正的实力。叁式一共制造了3台，1号机搭载了T-LINK系统，2号机装备有采用了特殊液体金属刃的新型斩舰刀，另外还有1台作为备用。布里特和楠叶被选为1号机的机师……



L5战役后，因为SRX计划的冻结处置被解除了，马奥工业开发了这台新型的PT。在晓击霸Mk-II的基础上参照SRX计划的数据，加入了EOT（异星人的超技术）。开发概念是“小型而高性能化的SRX”，因此部件的规格和R系列机体一致，动力源也采用了和SRX一样的特罗尼姆引擎。另外，集体还搭载了T-LINK系统（念动感知增幅装置）以及改良型的重力制御系统。虽然开发概念中是要以装着AM部件的形态运用的，但是单机同样拥有出色的战斗性能。

RTX-011L 晓击霸Mk-III



ALPHA



冰川谅斗

内向而心地善良的少年,《α》的真实系默认男主角。总是会看到事情悲观的一面,但是又不擅长将自己的感觉传达给别人,因此对这样的自己有一种厌恶感。L5战役以后,和恋人刘梅龙一起前往马奥工业工作,负责进行晓击霸Mk-Ⅲ的开发工作。



丽奥·梅龙

连邦军的PT机师,是个正义感强、活泼开朗而做事认真的女孩。她做事不服输,对于自己认为是对的事情就会据理力争。不过如果别人正确地指出了她的错误,她也非常用于承认。现在与自己的父亲、同时也是马奥工业的重要人物尤安·梅龙以及谅斗一起开发新型的PT。



蕾欧娜·伽修坦

连邦军战舰飞龙改所属的机师,来自布兰修坦家的分支伽修坦家,和莱迪斯是亲戚。为人冷静而拥有很强的家族自豪感,争强好胜,作为机师也拥有出色技术。过去属于殖民卫星统合军亲卫队,遇到了真宫寺佑等人以后成为了连邦军的机师。L5战役后和佑他们一起前往了小行星带的伊卡洛斯基地,半年后搭乘飞龙改返回地球。



真宫寺佑

连邦军战舰飞龙改所属的机师,搭乘力王·毒龙。他是一个乐观主义者,凡事喜欢赌运气,自称"胜负师"。虽然性格有点轻佻,但是脑子转得很快,对于事物有很强的洞察力。擅长利用手边的各种工具。但是在运动方面完全不行。单方面想和蕾欧娜交往。在L5战役的半年后返回地球圈。

晓击霸Mk-Ⅲ装着炮击战专用的AM部件"AM炮击型"的状态。Mk-Ⅲ最大的特征就是可以作为核心区块装备不同的AM部件以适应不同的战斗目的,这就是所谓"核心机兵系统"。与AM炮击型合体后,Mk-Ⅲ的续航能力得到了提升,可以同时发射4门重力冲击加农炮,将其远距离和炮击战的能力强化到了顶点。



RTX-011AMG 晓击霸炮击型

与晓击霸Mk-Ⅲ同时开发的炮击战用AM部件。原本是作为续航能力短的R-1专用PT搭载机开发的,后来改造成了晓击霸Mk-Ⅲ专用的的AM部件。机体自身也拥有驾驶舱,能够作为高速支援战斗艇单独运用。



AMG-01 AM炮击型

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

前线狙击

文 阿修罗

塞尔达传说 神奇的小人帽 GBA

ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

◆Nintendo◆A・RPG◆预定 2004年11月4日◆日版
◆游戏人数未定 ◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线、GBA专用无线通信端子

今年年末除了NDS和PSP以外，还有什么最让掌机玩家心动的东西呢？答案就是《塞尔达传说》的最新作！任天堂出品的这个系列，无论是从系统还是从谜题涉及上来看，都是A・RPG的最高峰。虽然这一次的《神奇的小人帽》依然是由Capcom制作的，但是任天堂还是把握着制作的主导权。游戏的监督依然是任天堂的青沼英二（代表作为《塞尔达传说 梅祖拉的假面》之后的系列作品），而宫本茂依然会不定期地抽查工作的进度以及“塞尔达度”。所以大家可以放心，游戏的品质绝对最高！下面将为大家放上一些游戏开发人员的访谈，当中可有不少游戏中看不到的猛料哦！



任天堂株式会社情报开发本部制作部制作课的课长代理。从《梅祖拉的假面》开始，接受“《塞尔达传说》系列”，从《四支剑+》开始正式成为系列的监督。

Nintendo 青沼英二

Capcom 藤林秀麿



株式会社Capcom第二开发部成员，担任过《塞尔达传说 不可思议的木之实》、《众神的三角力量＆四支剑》中的《四支剑》部分的导演一职。本作中还兼任了企画一职。

记者：作为Capcom开发的《塞尔达传说》，最初的主题是什么样的呢？

藤林：首先要表现出这是一部GBA上的《塞尔达》游戏（应有的感觉）。在这之上，还要追求全新的表现方式，并能体现出Capcom的风格以及构成方式。

记者：从设计原稿来看，在一贯的《塞尔达》的风格中，还表现出了一个不可思议的全新世界观呢。

藤林：做《塞尔达》的游戏，首先必须有一个很大的主题，有了它才能决定林克会在什么样的世界里进行什么样的冒险。比如说在《不可思议的木之实》里，主题就是春夏秋冬的变换。过去在考虑这样的主题的时候，想过这种能够变大以及变小的主意。所以最后就变成了让林克在普通的世界以及小一号的世界里冒险了。



青沼：这次公开的原稿是我们最初根据GBA的2D机能所绘制出来的概念图。木桶里躲着小一号的生物，还有变小了的林克。在很普通的家具间的缝里有着小路，从那里面的入口进去，看到的就是另外一个未知的世界……就是这样的概念，大家看到这里一定会觉得“这游戏肯定很好玩”。

记者：这次的林克是在变小了以后，由于视角的变化而发现了一个从来没有见过的世界，然后展开冒险的吗？

青沼：不错！《塞尔达》的传统就是两个世界——一开始是“光与暗”，它们之间的对比就是游戏的主题。这一次就是通过变小来改变视点，往往在一些平时不注意的地方会发现新的东西。

藤林：在制作《不可思议的木之实》和《四支剑》时，我自己就早有了海拉尔世界的概念了。这次也想像以前那样，用“表”和“里”、“光”与“暗”之类对称的概念来选定主题，这就想到了“大”与“小”。

青沼：《塞尔达》每个新作都会有全新的世界观，这可不是什么容易的事情。虽然可能有什么创意，但是还有“塞尔达风格”这个要求摆在那里，太过荒唐就不是《塞尔达传说》了！所以最初构思时就十分头疼，幸好Capcom想出了这么棒的点子来呢！

藤林：研究再三之后，在企画阶段就制作出了

这些原稿。多亏了设计师们画了这么多张呢！

青沼：我们事前并没有做很多原画设定，而是直接做出游戏的数据来的。看到Capcom给我们的原稿，感觉真是很棒啊！充满了热情，让人一看就知道这是《塞尔达》的原画，让我们产生了要把游戏做得和这原画一模一样的想法！真是很有说服力！很像真实存在的东西一样，又很容易做成2D的游戏画面……

变小的林克遇到的小小妖精

记者：小林克遇到的那些是叫小不点吗？

青沼：不是半身人（Hobbit），是小不点（Kobbit）哦！（笑）

记者：所谓"大小"的主题，和整个游戏的乐趣会紧密相连吧？

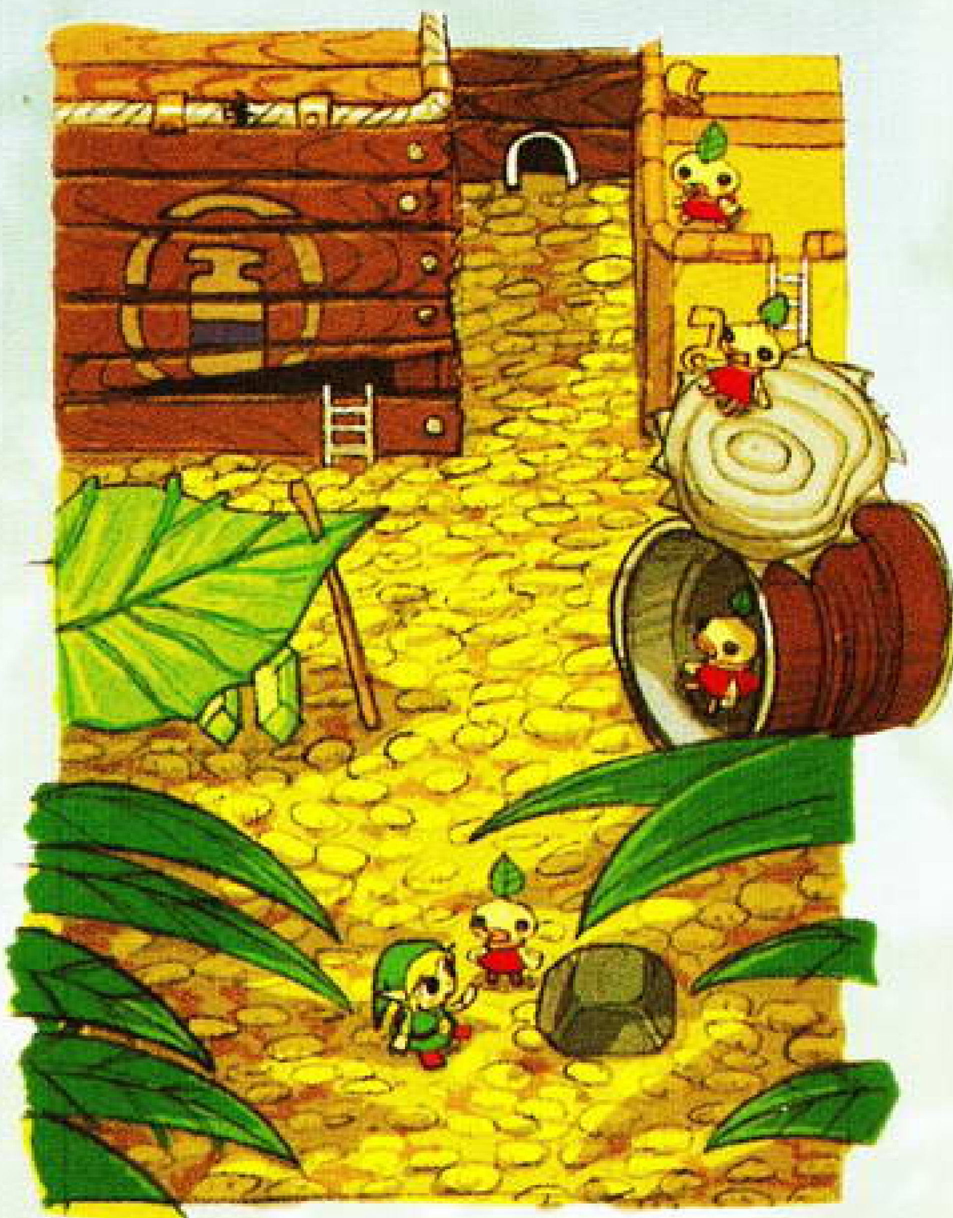
青沼：是的。在迷宫中林克也可以变大变小，而小号的迷宫则必须变小才能进去，变化十分丰富。有的谜题要变小才能解开，有的则需要通过在不同尺寸中切换来解谜。和以前的《塞尔达》的谜题相比，又是一种独特而新颖的玩法。

记者：那么，林克是怎么样改变自己的大小的呢？

藤林：在特定的场所就能够切换大小了，在游戏中寻找这些场所也是一种乐趣呢！

记者：找到以后就要考虑是否要变小，还是继续保持这个样子进行游戏了吧？

藤林：游戏里有很多小洞，或者楼梯之类的东西，在这些东西附近就会有变大变小的场所；反过来说，找到了变小的场所，也就意味着附近藏着什么东西……





小不点

青沼：这是一个很公式化的概念，玩家不要因此产生困扰，觉得很复杂。到了游戏里面，大家一看就会明白的！变小了以后，世界就变大了，就会发现未知的东西，这是很让人兴奋的！

在小号世界中放大的未知的冒险空间

青沼：请看房梁上的这个部分！这里有小林克和小不点。从这里可以看到下面房子里的样子，在实际的游戏画面中也会出现一样的情景哦！



藤林：这一次我们把一些3D空间的概念用2D表现出来，以追求一种视觉上的冲击。

青沼：在房间的书架上有个小小的楼梯，变小的话就可以从那里爬上房梁了。第一眼看到这个画面的时候，相信大家一定会惊叫："哇！好厉害哦！"

记者：大小林克看东西的视点也是不同的啊。我看到了，房梁下的屋子和标准的《塞尔达》式房间是一样的，房间里都放着壶和宝箱呢……

青沼：不错，下面就是一个标准的《塞尔达》式房间。这就是变小以后来到房间上方时会惊叹不已的原因啊！

记者：游戏中这样的要素会有很多吧？

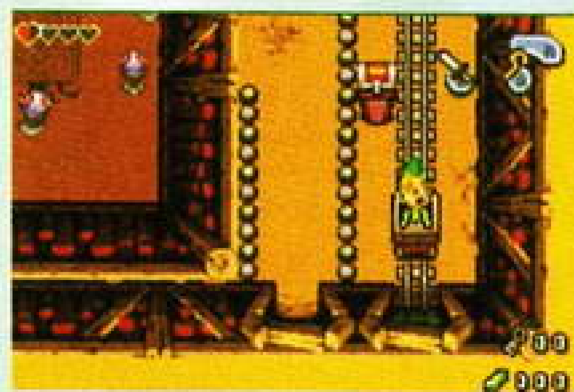
青沼：就算是房梁，能把细节部分描写得这么有说服力，Capcom的设计师们真是厉害啊！他们又给《塞尔达》的世界创造了另外一个发展方向呢！

“神奇的小人帽”到底是……

记者：标题里的“神奇的小人帽”是怎么回事？这次的原画里没有，但是在E3上公开的插画里是一个像鸟一样的怪帽子……

藤林：这个帽子实际上是一个生物来的。虽然长得像帽子，但是实际上是一个确确实实的生物。在设定里，帽子因为某些原因和林克相遇了，然后就一起展开了冒险。就像《时之笛》中的娜薇一样起着支援的作用。它拥有特别的力量，也是一个把握着游戏乐趣的重要道具，是和剧情密切相关的重要角色。

活用新道具的全新机关



记者：提到《塞尔达传说》，就是一个突破迷宫发展剧情的游戏。这次肯定也有各种有趣的迷宫，还会有很多用来解谜的道具……有很多道具吧？

藤林：当然有！而且非常丰富！花了我们很大心思呢！



青沼：每次做《塞尔达》新作的时候，构思新道具都是非常重要的事情。今天我们在另外一个《塞尔达》新作的会议上还在探讨这个问题呢！这一次我们采用了很多很有特色的道具呢！



最后要对FANS说的话

藤林：3D的《塞尔达传说》当然也很有趣，不过我们的目标是开发出一款GBA上的2D《塞尔达》。我们采用了很多最尖端的技术，希望给大家创造出一个现在GBA上2D最强的作品！

青沼：在有小猫小狗的地方，大小林克靠近它们时它们的反应都是不一样的！这样很细节的地方在游戏中很多呢！请大家自己来体验一下在这个新的“塞尔达”世界中探险的乐趣吧！

记者：发售日已经决定在11月4日了呢！

青沼：现在开始就是除错阶段了，已经到了最后关头了！

记者：已经通过了“宫本校验”了吗？在完成前由《塞尔达传说》之父宫本茂先生检查游戏的“塞尔达度”已经成为了系列的惯例了吧……

青沼：就在这个月（9月）内呢！藤林先生，这次如果不想被返工的话，现在就准备好贿赂宫本先生的东西吧……（笑）

藤林：事前就已经商量好了！（笑）

青沼：如果真被返工了，就说明我对《塞尔达传说》的认知还不够，还要继续努力学习。《神奇的小人帽》和一般的《塞尔达》有很大不同，可以说是一个全新的《塞尔达传说》！

藤林：虽然冒险有时候会有些恐怖，但是总体的构架是很出色！请大家一定要好好体会这部作品啊！





文 铭风

王国之心 记忆之链 GBA
KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
◆SQUARE ENIX◆A·RPG◆2004年11月11日发售◆日版
◆1人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定
◆对应周边未定

已经10月了，距离《王国之心 记忆之链》的发售日越来越近了啊。虽然每次得到的情报只有一点，但我们都会将其及时报告给各位玩家。距离发售日越近，厂商公布的情报也越精彩。在本次前线中《王国之心》的重要角色琉库登场了。此外还将为大家介绍一下关卡的情况。



故事的关键人物——琉库和奈米妮



琉 库
和索拉同龄的少年。在前作中因为某理由而暂时成为了敌人。

在前作的最后帮助索拉离开而消失的好友琉库在本作中又出现了。然而他的样子却有很大的改变，到底发生了什么事呢？此外还有一个叫奈米妮的重要人物存在，但她却并没有在前作登场。在游戏中她到底是什么人？会起到何种作用呢？



▲以敌人的身分出现在主角面前的琉库。他的目的到底是什么？



▲似乎索拉失去了和奈米妮有关的记忆。

要点

“2代”的舞台：索拉一行能够来到在续作《王国之心2》中的舞台，没有昼夜之分的街道——黄昏之镇。但是在忘却之都中，大家能够前往的都是索拉记忆中的场所。那索拉为什么能够来到这里呢？本作剧情上的秘密实在太多了。

无论何处都遍布着的奈米妮的传言



▶黑衣人中的新角色啊……奈米妮的情况从黑衣军团的口中说了出来，是他们的同伴吗？



◀在索拉所住的命运之岛上也能听到她的消息。“那家伙”是指奈米妮？凯莉？





▶前作中气氛非常温馨的“100英亩之森”在本作中也会出现。当然和这里的小熊布对话的话可进行迷你游戏。要将地图上的障碍物都破坏掉。

前线狙击

文 铭风

耀西的万有引力

耀西的万有引力 ヨッシーの万有引力	GBA
◆Nintendo◆ACT◆发售日未定◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定	
◆对应周边未定	



以恐龙耀西为主角的动作游戏即将在掌机上和各位玩家见面。要注意这个可是任天堂的原创游戏，并不是移植作品。本次讲述了恐龙耀西回到了被封印的耀西岛进行各种各样的任务。游戏中耀西可以进行变身，飞行，还要收集金币。下面就看一下本游戏的各项要素。

基本要素

游戏中耀西只有奔跑，跳跃和吐舌头这 3 个基本动作。而在关卡中，收集金币也是重要的游戏目的之一。

跳跃







◀▲动作游戏中最基本的动作，不知是否能象耀西岛一样在空中可停留一段时间呢？

吐舌头

▶ 伸出舌头将版面上的果实都吞下去。



收集金币

◀▼ 在关卡中收集金币可说是任天堂动作游戏的基本要素之一了。





终点





◀▲画面中那旋转的星星便是终点了。



本作的冒险舞台是美丽的图画世界

大精灵卡滋波，利用了被禁止使用的，能吞噬一切的立体图画书"拖比达斯之书"来封印库巴。但结果没有成功，却错误地将耀西岛给封印了……之后耀西在小精灵的建议下，开始了夺回耀西岛的冒险。

圆球关





▲◀此关有各种颜色的球在左右运动，利用这些球来到达终点吧。

游乐场的海盗船关





◀▲这里像游乐场一样，有海盗船在左右晃动，可真是惊险哪。

可爱的耀西活跃在突然出现的图画世界中！

耀西的大变身！





◀在此关中我们的耀西变成了帆船，在水面上行走来到达终点。





▲▶在关卡中耀西会变成各种各样的形态。



文 铭风

前线狙击

まわる メイドインワリオ

mawaru made in wari™

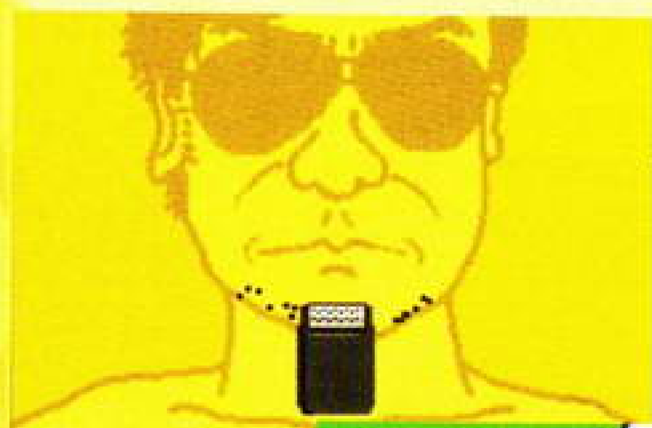
回转瓦里奥制造 GBA

まわる メイドインワリオ

◆Nintendo◆ACT◆预定2004年10月14日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆卡带(容量未定)◆售价未定
◆对应周边未定

《瓦里奥制造》是一款将游戏性发挥到极至的游戏，游戏中都是一些不足10秒小游戏的集合。而且游戏方式十分简单，只要动一两个按键即可。这里为大家介绍的《回转瓦里奥制造》就是它的续作，本作在前作的基础上又继续做了简化，操作将不使用包括十字键在内的任何按键。利用卡带的特殊装置，你只要旋转，摇动你的GBA便可。这个奇妙的系统绝对增加了游戏的新奇性啊。

不要多说了，骨碌碌地旋转吧！



◀帮大叔刮胡子，不要留下胡渣哦。

高校生
莫娜小姐

本作中的小游戏
共有200种以上



▲旋转手中的掌机来清洗碟子吧。

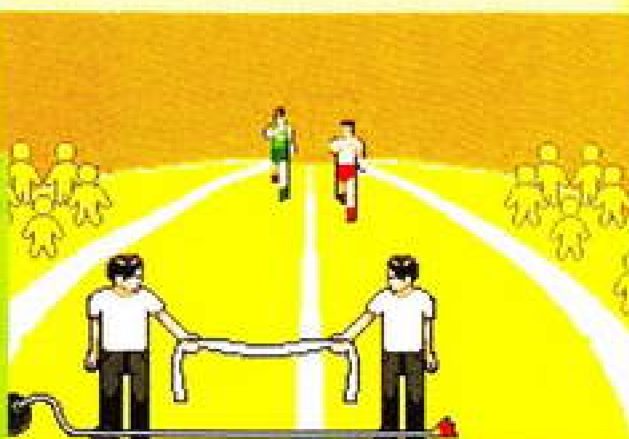


▶左右移动让对方抽到鬼牌。



▲迎面击来了球，快躲。





◀晃动狗尾草能够吸引可爱的小猫。



◀在通过关卡的时候能够抽扭蛋，一共有100种以上，好好收集吧。



新角色艾叮波尔多
瓦里奥工厂的社员



瓦里奥的回转！
我要像回转寿司和
回转木马一样旋转。

文 铭风

前线狙击 幽游白书 黑暗武道会

幽游白书 黑暗武道会 GBA
YuYu Hakusho Dark tournament
◆ATARI ◆S·RPG ◆发售日未定◆美版
◆1人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

相信大家对《幽游白书》这部作品一定不会陌生了，它的漫画和动画皆受到了大家的欢迎。这部动画在引入欧美后，继之前引入的《七龙珠》，受到了欧美大众的欢迎。动漫作品有人气就会有游戏厂商将其改编成游戏这几乎是不变的道理了。《七龙珠》的游戏在个平台上都层出不穷，在此情况下《幽游白书》怎能被忽略。游戏公司ATARI一下子公布了《幽游白书 黑暗武道会》的PS2版和GBA版，不过两游戏的游戏类型有很大的差别。这里就为大家详细介绍一下GBA版的

游戏简介

公布的两款《幽游白书》新作中，PS2版的是格斗游戏，而GBA版的类型则完全不同，是类似于《FFTA》的正统S·RPG。游戏画面十分不错，发动必杀和过场时都会有CG图片。游戏中登场的角色众多，不但有幽助等五个主角，还有酒和阵等人气角色。当然这些角色在战斗中都能够成为同伴。从游戏画面中可看出游戏忠于原著，每个角色都有自己的特色必杀技。惟一值得疑惑的便是本作的剧情了，感觉应该是外传性质的作品吧。





▲发动必杀和过场时都会有CG图片。



▲邪王炎杀黑龙波，飞影的招牌超强必杀大家第一都认识吧。



▲PS2版《幽游白书》游戏画面，忠于原著的格斗游戏。





▲花瓣和旋风，藏马和阵的特色也十分鲜明啊。

文 SOUL

新时代的主机！新时代的Metal Gear！



潜龙谍影 Acid
Metal Gear Acid
PSP

◆Konami ◆ACT ◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

METAL GEAR ACID

在PSP的软件阵容中，真正具有原创性的游戏其实并不多，很多游戏都是家用机版原作的移植或是延续，但《潜龙谍影 Acid》（以下简称《MGA》）是个例外，不同于原“《MGS》系列“的全新玩法让我们耳目一新。

无可否认，PSP是一台非常具有时尚感的掌机，不论是其外形，还是功能，而由Konami推出的本作，正为对了那些购买了时尚的PSP的年轻人所制作的！

本作的主人公是……



▲这就是新插画风格下的Snake，一如既往的有味道。

对于绝大多数玩家来说，Snake才是他们心目中的真正英雄，那么在这款全新的主机上的全新《Metal Gear》游戏中，主角还会不会是Snake呢？答案是YES！那本作中的Snake与以往作品中的Snake是不是同一个人？目前还不确定，不过从左边这幅对话场面中我们可以看到这样的台词“我已经退役很久了”，时间似乎又退回到了《MGS》时代……其实本作最有可能的，就是像2000年GBC的《潜龙谍影：幽灵通天塔》一样，游戏很多地方继承自《MGS》，但却是另一个世界观，另一个Snake。

全新的画风／全新的对话画面

“《MGS》系列”的角色设计是大家耳熟能详的新川洋司，但本作为了营造新的感觉，并没有继续采用新川的设定，而是采用了全新的插画风格，大家从左边的Snake和右边的这个“眼镜老人”就应该已经看出来了吧。

另外本作的对话画面将会采用较大的比例来显示头像，而不是传统的《MGS》对话表现方式。据制作人透露，这是因为本作是掌机版，玩家经常会在声音不清的情况下游戏，而且也不能保证一直都戴着耳机，所以如果谁说台词时就显示谁的头像的话，这样就比较直观了。



▲这就是新作中 Snake 的指挥官吗？

本作的游戏玩法

本作的游戏画面及部分卡片已经公开了，真正的玩法仍没有完全公开。但是根据目前所公布的大量画面，我们或多或少可以掌握一些情报。以下我们就针对已经公布的画面对本作的游戏系统进行介绍，其中属于我们预想的情报我们会在前方注明“预想”。



●可以确定本作将采用任务制的形式进行，每关都有不同的通过方法。

●游戏中每个角色的移动能力都是按方格数计算的，地图也按固定的方格划分，类似战棋游戏中的地图。

●（预想）画面左上角的LIFE条就是体力槽，体力槽右方为行动点数。采取不同的行动时就要选用不同的卡片，不同的卡片会消耗不同的行动点数。

●（预想）画面右上角为装备一览：可以在这里很直观地看到Snake的装备情况，装备槽共有9个格子，可以装备不同的卡片。

●当敌人发现异常情况时，就会在头上显示“！”号，这已经成为系列作的传统了。

●画面最下方为能够选择的卡片列表，卡片是一字排开的。目前未知是否一次战斗只能带6张卡片。

●（预想）每个角色头部前都会显示“COSTxx”的字样，表示目前行动要消耗的行动点数。

●（预想）前一页右下方的对话画面中我们可以得到重要的信息：“正对着墙壁按△键时，就可以紧贴着墙壁。”由此看来，游戏中还是有些动作是可以直接完成的，并不需要事事都通过卡片来完成。

●部分游戏画面左下角的标志表示目前的视角是可以变动的，按L、R键就可以实现视角的变更，上面的字母分别是E、W、S、N四个字母，代表着东西南北四个方向。









《MGA》的核心道具——卡片大公开！

E3 时大家已经得知本作的核心道具将是——卡片！这次Konami一举公布了10张卡片，从这些卡片中，我们可以获得以下信息，当然有些情报和前面一样是属于预想。

◆卡片是有种类之分的，卡片的种类名称一般都会标在卡片的最上方，卡片不同则右边的颜色条也不同，目前已知有5种卡片：

①动作卡（Action），进行攻击时可以选用的卡片。

②角色卡（Character），虽然本作的故事是原创的，本作的卡片上我们却可以看到“《MGS》系列”前两作的人物插画（当然，Metal Gear Ray不能算是人物，而是机器……），这类角色卡片的作用不尽相同。

③道具卡（Item），其作用基本上相当于以往“《MGS》系列”中的道具，如常见的“Ration”（军粮）、“BodyArmor”（防弹衣）等。

④援护卡（Support），起到一些辅助作用的卡片。

⑤武器卡（Weapon），就相当于武器，只不过以卡片的形式来表现而已，由于是卡片游戏，所以卡片上会标明该武器的攻击力及命中率，另外该武器的特殊功能也会标在上面，比如Socom枪具有“无声”特性。

◆（预想）不同的卡片所要消耗的行动点数不同，所要消耗的行动点数一般都标在卡片的右上方，如上面的“Roy Compell”（罗伊·坎贝尔）卡，就要消耗7点行动值；而最常见的如“Ration”，就只要1点行动值。

◆（预想）卡片是有稀有度之分的，稀有度的表示在卡片的最下方，用“+”的多少来表示，如5个“+”的“Metal Gear Ray”卡片。

◆（预想）关于卡片系统，也有一个猜想就是该系统可能会和以往的FC版《龙珠Z》卡片RPG那样，或是部分与之相似，例如右下角的“+”就表示每次可以移动的格数。



▲这就是卡片被发动时的画面。（上图是“罗伊·坎贝尔上校”那张角色卡片被发动。）


▲“罗伊·坎贝尔上校”卡的作用就是地图上任意5×5格实行空爆。



▲每张卡片选中后就会在画面左方用更把的比例进行显示，同时会出现“EQUIT”和“MOVE”两个选项。选项功能尚未公开。



▲使用者的体力回复10点。（才10点……）



▲减少一半使用者当前的行动值消耗。



▲Socom，攻击力10，命中率90%。



▲（预想）当行动值大10时，就可以进行悬挂动作。



▲减少10点所受的伤害值，“REACT”所指不明。



▲对前方5格的范围内进行攻击，攻击力100。



▲虽然变成了卡片游戏，但相信“《MGS》系列”的“潜入”这个主题是不会变的，同时由于本作是卡片系统，策略性更强。



▲纸箱，装备后敌人即使看到也不会有反应。



▲空爆请求，范围很大，为5×5格。



▲为任何角色增加50点攻击力。



▲就是HeadShot，命中后即死，但命中率只有30%。

新的女主角！？

有女主角存在的《MGS》的剧情令人久久难以忘怀，因此这张很有女主角暗示的游戏画面的公布就格外引人注目。但是Konami并没有直接告诉我们她是不是本作的女主角，而让玩家自行猜测这些可能性，这恐怕也是Konami的宣传策略之一吧。



▲这个女性角色看起来还有些年轻，那么她到底是谁？她为什么为出现在Snake身边？

关于本作的开发的其他趣闻、秘闻



▲上面这张图就是E3时所公布的画面。

●小岛秀夫是本作的监督，但没有亲自担任本作的导演等职，因此在制作上开发组有更多属于他们自己的发挥空间。

●为了制作本作的卡片系统，制作人员还把游戏中的卡片做成真正的纸牌试着在制作人员之间进行试玩，以求对卡片系统进行完善。

●到目前为止本作开发完成度为30%，本作要在2004年内发售是没希望了……

●游戏目前仍在开发之中，除了游戏画面，连游戏的LOGO也不是最终确定的……而且，不知道大家注意到了没有，E3时公布的画面和这次公布的画面有很大的不同，如图，可以看出，新系统去掉了左上角的REST（命数）这一项数值，而右上角的装备栏、下方的卡片栏以及卡片的设定都和目前公布的版本有很大不同。



▲从这个视角来看，似乎这位女性角色还是可以操作的！



▲Snake正向CYPHER射击，同时画面左上角显示"ALERT"等字样。

文 沙罗

前线狙击



"《半熟英雄》系列"又要出新作了！不过，这一次的新作，名字并不叫"半熟"，而是"蛋兽"……另外，游戏的对应平台也不再是PS2，而是尚未发售的NDS！据称，本作的游戏类型将改为RPG，同时还将利用NDS的机能特性采用一个全新的游戏系统。其中的一个新系统，就是利用NDS的上下两个屏幕分别演绎游戏，另外一个系统，就是利用触摸屏幕来进行的战斗系统。

蛋兽英雄 NDS
エッグモンスターヒーロー
◆Square Enix ◆RPG ◆发售日未定◆日版
◆人数未定 ◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

主要角色



主角

阿鲁马王国的傻瓜国王。据说他能够使用传说之卵，召唤出蛋兽……



塞巴斯金

王国的大臣。被主角那股傻瓜愚蠢的样子气得怒发冲天，于是带他外出进行修行之旅。



卡托利依尼

应该不存在于这个世界上的可怕珍兽。不过，有传闻说她是本作的女主角……



▼RPG自然有RPG的基本要素了。先去与镇上的人们对话，收集情报吧。

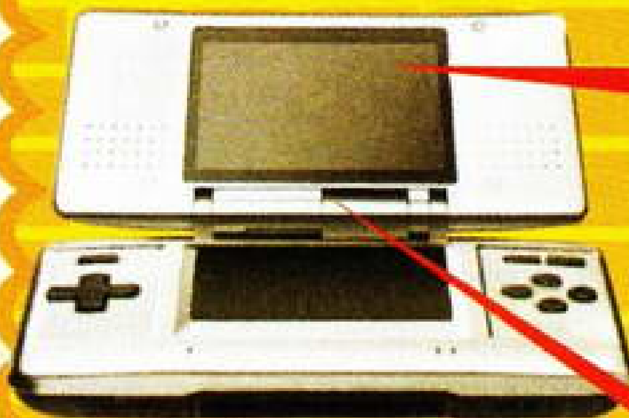
▲系列的所有世界观都能够在本作中找到。

可以在各种场所冒险哦！

利用NDS触摸机能的新系统！

涂画战

当主角们在野外遭遇敌人时就会进入涂画战斗。此时玩家要在触摸屏幕上找到那些敌人，然后不断地反复涂画，这样一就能够消灭敌人了。





◀上方的画面中是敌我双方数十人展开大乱斗，真的是非常热闹！



◀下方的画面是雷达显示，将画面上的敌人利用涂画的方式一一打败吧！




遇到危机时，就召唤蛋兽吧！

当在战斗中遇到了危机时，就使用王国代代流传下来的传说之卵吧。如此一来，不管在哪里，蛋兽都能够出现并帮助作战。蛋兽也有强大的或软弱的，还有一些家伙，完全搞不懂它们的能力。



鸣门

看样子似乎不是食物，而是活生生的动物，能够使出意义不明的攻击……



赤龙

能够将世界化为一片火海的红色龙。正如外表所见，是个可靠的家伙。




死神

受验地狱的死神。其特技似乎是每当受到攻击时，就能够让对手忘记数学式（这是什么啊！）……



鸡蛋超人

正义的英雄。




“《半熟》系列”的首款RPG

利用两个屏幕显示的游戏场面！




▲各种事件会以戏剧那样方式进行演绎。其中还含有许多搞笑的场面哦。



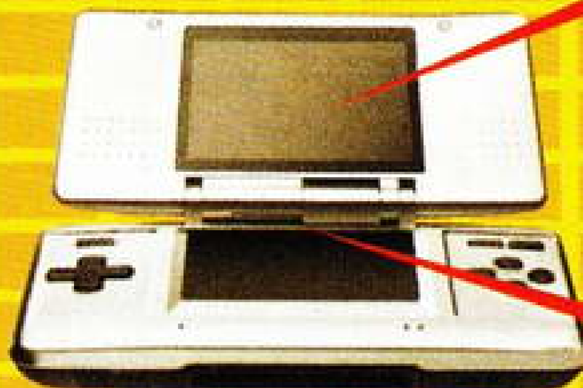
▲相同的场所，下方屏幕中就会显示出台下观众们的情景。

地球小子

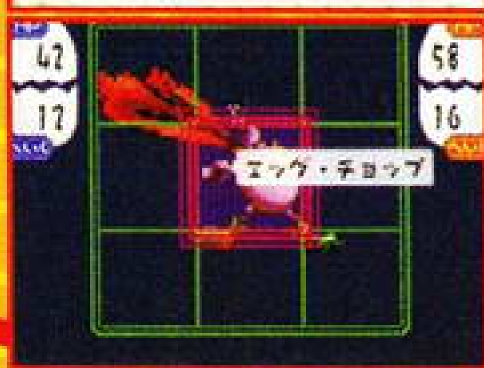
太阳系第三行星。其愤怒地力量，是全怪物中最强大的。

触摸战

在涂画战斗中出现了危机时，就赶紧召唤蛋兽们吧。而这里所谓的接触战，就是玩家触摸怪物们身体的某个部分，怪物们随之进行攻击的系统。由于触摸部位的不同，攻击方式也会变化。



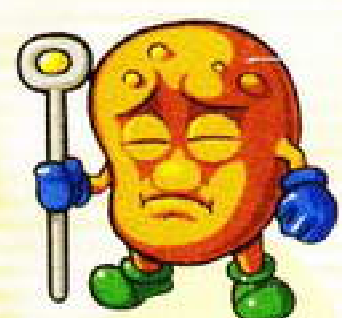

◀上方的画面上会显示出战斗时的场景。



◀下方的画面被分为9个格子，每个格子代表一个部位。要触摸哪个部分好呢？



可不要去触摸一些奇怪的部位哦！



老薯

外表像个土神一样的马铃薯，年轻也相当大了。一直在为侄女寻找结婚对象。



女薯

外表可爱，但作战时就十分英勇。将来的梦想，是希望能够成为炖奶酪这一料理中的食材之一。

袋狼2 丛林营救

文 马修





袋狼2 丛林营救 GBA
Ty the Tasmanian Tiger 2:: Bush Rescue
◆EA Games/Krome Studios◆ACT◆2004年10月26日◆美版
◆1人或多人◆自带记忆功能◆容量未定◆29.99美元
◆对应GBA专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄

虽然NDS公布的上市日期与大家越来越近，但GBA游戏并未因此受到影响，日版游戏喜讯频传，美版游戏也是新作不断，《守护英雄》、《龙珠》等新作大家是否有玩？下面给大家介绍的，是一款将要跨平台发售的美版新作——《袋狼2 丛林营救》的GBA版。



剧情简介



一个叫卡斯（Cass）的恶棍从监狱中逃脱后，组织了一支爬虫军团来为自己复仇，继续他的罪恶并将恐怖扩大化。但没想到，一只据说已灭绝的袋狼会出来阻挠他，这只袋狼就是我们的主角阿泰，被抚养长大的阿泰对于它的家庭和亲人它没有多少印象——应该是都去世或者说灭绝了吧？也许它是世界上惟一的一只袋狼，真的吗？不过对于阿泰来说，再去深究这些已经过去的事情并不重要，现在，他要做的是去阻止卡斯这个破坏他平静生活的混蛋行为，他要一路上战胜强敌、解开谜题，最终消灭掉卡斯……







系统简介



阿泰的武器是飞去来器（即回旋镖），还能用游戏中收集到的宝石卖钱从而购买一些新的武器和道具。指环就是游戏中重要道具之一，各种各样的指环可以为主角阿泰提升能力和增加能力。从而可以更加方便地对抗敌人和完成迷你游戏任务，在一些ACT舞台，还会出现AI角色与阿泰并肩作战并帮阿泰对付BOSS。





游戏的关卡非常丰富，除了图片中的热带雨林，还有沙漠、阳光海滩、洼地和乡镇等舞台，关卡任务总数超过了50。其中还有驾驶直升飞机的空中战、驾驶潜水艇的水下战以及驾驶卡车的竞速追击等，除了这些，游戏中阿泰还能驾驶巨大的机器人来战斗，这些机器人在很多地方都可以使用。

迷你游戏 竞速卡丁车

GBA的许多ACT会包含一些小游戏，本作也不例外，已公布的消息中，已经确认的一个小游戏是一款赛车游戏，正如图中大家所见，游戏中的赛车都是各种各样的卡丁车。在这个游戏里，玩家可以自己和AI选手一决胜负，也可以通过联机和朋友一起玩。游戏提供了8条赛道，每条赛道都有障碍出现，也有不易发现的捷径，而且比赛时赛道上还不时会出现用来攻击对手和防御他人攻击的道具——说到这里，大家联想到了什么？没错，



卡丁车、障碍、抄近道、用道具坑害对手，这不是《马里奥赛车》的吗？现在这种赛车游戏在GBA上也快成为一大类型了，不过画面上看，这款游戏和其他同类游戏的视角不同。那么，会有隐藏赛道设定吗？会有隐藏赛车出现吗？会有……（星夜：别YY啦，这只是一个附带的小游戏。）

袋狼小资料



袋狼和袋鼠一样，是大洋洲特有的有袋类哺乳动物，曾广泛分布于新几内亚和澳大利亚草原，性情凶猛，它们经常潜伏在树上，当猎物经过时，就会从树上跃下来扑向猎物，能张成180度的血口可以一口咬断猎物的颈。5000年前，袋狼逐渐从新几内亚和澳大利亚草原消失，仅在澳大利亚南部的塔斯马尼亚岛生存，因为袋狼身上有老虎一样的花纹，所以也被称作塔斯马尼亚虎（Tasmanian Tiger）。1770年，英国人踏上澳洲探险并开始移民，将袋狼作为危险猛兽进行了大规模的屠杀，最终导致仅存的袋狼也遭灭门之灾。1933年，有人再次捕获到袋狼并交给赫芭特动物园饲养，这匹袋狼在1936年死亡，之后再无袋狼存在的可靠消息，虽然经常有目击记录，但都因证据不够确凿而未能证明袋狼确实存在。虽然袋狼灭绝与否还不能下定论，但游戏中，我们就要和"传说中最后的"袋狼阿泰去一起冒险了。

文 阿迪



FIFA 足球 2005 GBA

FIFA Soccer 2005

◆EA Canada/EA Sports◆SPG◆2004年10月12日发售◆美版
◆未确定 ◆记忆要求未定◆容量未定◆29.99美元
◆对应平台包括PC、Xbox、GameCube、PS2、GBA、PS

前线狙击

EA的王牌足球SPG"《FIFA》系列"将于10月12日推出它的最新作品,《FIFA足球 2005》。而这一次的《FIFA》则真正达成了现今主流与非主流的家用机与掌机全机种平台制霸!这就是"《FIFA》系列",是EA最为强劲的优势之一。要想玩好这次的新作《FIFA 足球 2005》,我们必须对以下这些关键字了解于心,它们分别是"一键控制"、"一脚出球"、"创建模式"。

一键控制



官方表示,本作的精髓在于"一键控制"。所有的足球技术环节,包括运球、控球、传球、射门、停球等,都可以只通过一次简单的按键即可完成。"《FIFA》系列"的风格在此体现得淋漓尽致。从倡导化繁为简的足球风格之一来看,《FIFA 足球 2005》所宣传的这一重点,无疑是能够吸引相当一部分的球迷玩家的。而所有在现实中看似复杂的足球技术动作,在本作中只需要轻轻一点即可完成,这对于视游戏为休闲娱乐的玩家来讲,也能够轻松地乐在其中。

创建模式

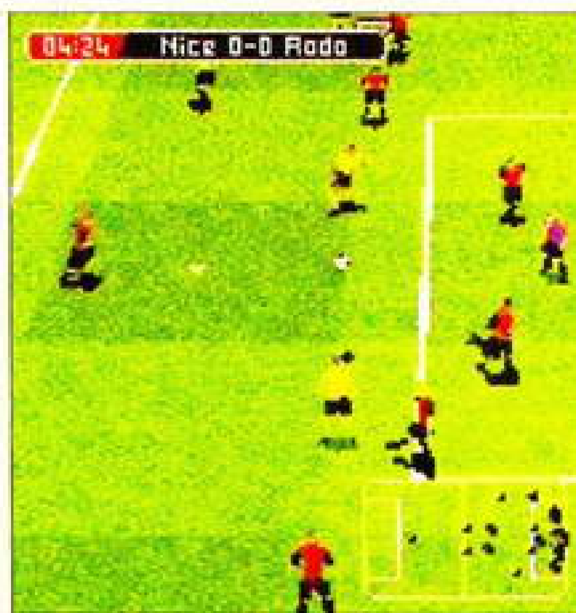


吸收了去年发售的《Tiger Woods PGA Tour 2004 golf game》中的相关优点模式,《FIFA 足球 2005》也新增了一个创建模式(create-a-player mode)。无论任何游戏,能够创建属于玩家自身、能够体现玩家个性的角色,都是一款游戏吸引玩家的最大卖点之一。因为,人类心理中的自我代入感是属于天生的感觉之一。本作中的创建模式将让玩家们大量设定球员的外观,包括脸部特写、发型、体格、甚至还有纹身!(纹身倒是符合EA SPG游戏中的创建模式的一贯风格,不过好孩子千万不要学噢!)



一脚出球

A great player needs a great first touch. 在现代足球的直接对抗越来越显得激烈、高速、快节奏的今天,优秀的one-touch能力无疑是一位现代球星所必须具备的。"一脚出球"可以是传球、可以是射门、可以是加速突破,除了单纯的步骤之外,它还可以衍生出无数细致精妙的后续技术动作。激烈、高速、快节奏的对抗无论体现在现实还是游戏中,其最大的体现就是持球时的空间与时间的缩减。能够在接到足球之前预先觉察到理想的下一步,这是展现一位球迷玩家阅读比赛和对足球的理解的最好明证!



中路跟进的球员拔脚怒射!画面的素质堪比SFC。



伊普斯维奇 VS 马拉加,"《FIFA》系列"的数据库从来都让我们放心。



芭比娃娃大家一定非常熟悉吧？那些漂亮的娃娃经常会被厂商赋予各种不同的角色使这个品牌永远和时代牵手，而芭比公主和芭比乞丐就是她们在网络电子时代的新形象之一。芭比娃娃不仅有了新形象，还有了新的故事，这样的魅力商品，自然不会被游戏厂商放过的，9月，分别饰演着公主和乞丐的两个芭比娃娃登陆GBA了……

芭比娃娃 公主和乞丐 Barbie as the Princess and the Pauper	GBA
◆Knowledge Adventure Inc.◆ACT ◆2004年9月12日◆美版	
◆1人◆密码记忆◆32M◆19.99美元	
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄	

芭比娃娃 公主和乞丐

邪恶贵族普列明格带着两个爪牙和他的狗来到了芭比娃娃的王国，他们弄一些手段和陷阱，给王国带来了混乱和饥饿。游走于王国各处的乞丐歌女爱莉卡和她的宠物花猫沃尔菲来到王宫，将王国发生的一切告诉了安妮莉丝公主，公主听完，便拿盾牌和爱莉卡去调查了，而花猫沃尔菲和公主的白猫瑟拉菲娜叙叙旧，也和主人一起冒险了。



游戏的角色共有四名，她们是安妮莉丝、爱莉卡和她们的猫瑟拉菲娜、沃尔菲。游戏操作很大众化，A是跳跃，B是特殊动作，L是切换角色。角色头像边的花代表着角色的体力值，当角色受伤后花朵就会逐渐凋零，但游戏中经常会碰到大而鲜艳的花朵，这就是补体力的道具。虽然体力补充完毕后花朵会消失，但很快又会再次出现。

安妮莉丝



王国的公主，虽然看起来温柔可人，但她更是一名勇敢的女骑士，她的盾牌即能用来防身，也可以作为武器，正常情况下，盾牌是在身前，一些迎面飞来的乌鸦等会被直接撞死，按B后她的盾牌会举在头上，脏水、烂苹果甚至巨大的石头都抵挡得住，如果将盾牌举在头上跳跃或在跳跃时按B举起盾牌，安妮莉丝公主还会在空中滑翔，从而跳得更远。

爱莉卡



她的身份是一个流浪的乞丐歌女，但在王国发生危险时，她就会与安妮莉丝公主一起战斗，虽然手无寸铁，但她的歌声可是非常有杀伤力的。(汗……)按B，她就会唱一声，音符就随之向上方飘——有攻击判定的就是音符，可以攻击上方的乌鸦和乱扔果壳的松鼠等敌人，也可以扳动机关或摘金苹果。

瑟拉菲娜



一只白色的猫，是公主的宠物，虽然是动物，但它也有思维，

会猜测……在树下按上，它就会向上爬树了，这使得它可以去一些其他角色到不了的高处地方。攻击方式是用爪去抓，可以把一些松鼠之类的小动物赶走。

沃尔菲

花猫沃尔菲是爱莉卡的宠物，也有自己的思维，还和瑟拉菲娜是老朋友，虽然它不能爬树，但它的爪子可以抓开前方和下方的砖块，使它能进入封闭的地道中，操作方法就是对着砖块按前或下方向键。它的攻击方式和瑟拉菲娜一样短且弱，只能赶走松鼠和乌鸦。

两两组合完成任务



游戏共有两种难度选择，大家想好好玩就选NOR-MAL吧，EASY虽然简单，但游戏中根本不会受伤，相比之下NORMAL还算有些挑战性。

游戏共有5大关21个任务，每关可以使用两个角色，有些只是利用到每个角色的特性，如白猫瑟拉菲娜爬树到达高处、花猫沃尔菲则挖开砖块去地下或洞穴中；但有就需要两个角色的合作了，比如两人踩上才能通过的铁门或公主举起盾牌后白猫跳上盾牌还可以跳上更高的地方。这些操作方法在出现时都有详细的提示，游戏中玩家请多留意。

通关后的奖励

因为游戏是密码记忆，所以过关后要留意过关后的密码，NAMAL难度下的通关密码如



▲游戏的通关密码。



图，是公主、白猫、乞丐、花猫。输入后就完全开启了Arcade模式下的四个时间限制的BOSS战游戏，而游戏难度居然还是没有增加，残念……还是去Arcade模式中挑战一下BOSS战最快完成时间吧。至于其他关卡的选关密码，大家需要的话就请看本辑《掌机王SP》的“火热秘技”。

马修简评

马修玩游戏的特点就是任何游戏均来者不拒，当邪魔天使看到马修在玩《芭比娃娃》很是吃惊呢，而马修，就是要挖掘出每款游戏的乐趣提供给大家。

游戏取材于芭比娃娃，让两个女孩子去扮演拯救王国的英雄，加上简单轻松的流程，无疑本作是面向女孩子和芭比娃娃的FANS的。马修虽是大男人一个，甚至没见过真正的芭比娃娃，但出于对游戏的兴趣，还是在NORMAL难度下将游戏通关一次，这款游戏给马修的感觉首先就是轻松悠闲——当然，如果选EASY难度就乏味了，虽然一般的谜题会迎刃而解，但有些时不时出现的敌人也会把主角弄得很尴尬，在最后几关，有几次几乎险些失败，因此在NORMAL下玩本作，还是有一定的难度的。本作推荐给女孩玩家或想追求轻松的玩家。



文 卡氏创作组 雨中行 编 马修

同人小说

其实很早以前就想写一篇关于《恶魔城(Castlevania)》的文章了，但迫于条件所限，一直都没有这个机会。这次，借助暑期大假的难得机会，我又把手头上《恶魔城》的资料重新整理了一下，写下了这篇《阿D正传》。

写这篇文章，我很可能会被两种FANS骂。

一种就是《恶魔城》的FANS。为了本文能够顺利完成，也为了能把整个的《恶魔城》故事更好的带给大家，我擅自对官方的资料做出了更改，但作为同人作品，这并不奇怪。而真正让FANS义愤填膺的，我想就是我把德拉古拉(Dracula)称为阿D了吧？这点，还希望各位能够谅解，我这样做，主要就是为了求个亲切感……



另一种就是鲁迅先生的FANS，原因不多说，各位从题目上就能看出个究竟来了，我承认，我是在借助鲁迅先生的威名……但我也是《恶魔城》兼鲁迅先生的FAN，希望各位FANS看在我们志趣相同的份上，少骂两句。(笑)



有关《恶魔城》的同人作品，已经有了不少，但大多都是关于贝尔蒙特(Belmont)的英雄事迹的，而关于德拉古拉的却是少之又少。其实《恶魔城》的真正主角并不是贝尔蒙特，应该是德拉古拉才对，只不过是正义的被传诵、邪恶的被唾骂罢了。为了不让我们的主角被人们所遗忘，这篇关于德拉古拉生平事迹的《阿D正传》诞生了。希望各位在看后，多少能对德拉古拉这个《恶魔城》的主角有个进一步的了解。

序的最后，希望这篇《阿D正传》能够被你喜欢。

阿D正传

第一章　恋爱悲剧

阿D是谁？就是笔者对弗拉德·泰普斯·德拉古拉(Vlad Tepes Dracula)的昵称。

在整个《恶魔城(Castlevania)》的故事中，阿D绝对是个最悲惨的角色。

虽说他贵为总BOSS，但除了坐在那个王座上傻傻地等着吸血鬼猎人来消灭外，其他的事就什么也不能做了。

等待总是最痛苦的，他每次手握着酒杯，坐在王座上提心吊胆地等着吸血鬼猎人的到来，却又不能失去总BOSS的风范，可想而知这是一件多么困难的事。于是他每次一看到吸血鬼猎人所做的第一件事就是愤怒地把酒杯摔在他面前，大喊道："你怎么现在才来！""没办法啊，你的手下太多了。"——那些吸血鬼猎人也不是每次都会准时到来。

1797年，被夏夫特(Shaft)唤醒的阿D，坐在那王座上苦等了半天，还不见阿鲁卡多(Alucard)来消灭自己。"奇怪，怎么这么久了还没来，没理由啊，他不可能在自己家里迷路了啊。"好不容易听到外面有打斗声，原以为可以松一口气，结束这次的受罪，但谁知他又用"爷恋"跑走了。



"喂！阿鲁卡多，你搞什么鬼，连夏夫特都打不过！"

"夏夫特？哼，父上，您认为我手持超级真空刃，这个恶魔城里有谁会是我的对手吗？"

"那你跑什么？"

"跑？我来这里只是想开个地图的。我的事多着呢，全地图、全道具、仲魔满级……现在

没空，等下再来找您，先走啦！”

“啊！你说什么？还要等！”

1830，被卡米尔(Camilla)唤醒的阿D，好不容易才抓住了莫里斯·鲍德文(Morris Baldwin)，可正准备进行力量回复仪式的时候，内森·格雷弗斯(Nathan Graves)就闯了进来。

“你……你……”

“你什么你！？”

“还不到半个小时啊，你也太快了吧？”

“没办法，师傅带我来的时候还没吃晚饭，不快点的话今晚又要饿肚子了。”



很多人都渴望有永恒的生命，但如果说让你像阿D一样能够每百年复活一次，而且在这期间还会有黑暗巫师时不时地把你唤醒，而代价是失去自由，并只能每次重复同样的事，你愿意吗？不能不说阿D是一个悲剧，而悲剧的源头，则是恋爱。

众所周知，阿D在变成吸血鬼之前就是一个极权主义者，对于反对他的异教徒所采取的镇压手段都是极其残忍的，然而这一切都因为一个女人而改变。

在特兰西瓦尼亚(Transylvania)的街头，阿D和莉萨(Lisa)不期而遇。

仿佛时间停止，两人只是彼此注视着对方，一种似曾相识的感觉涌上心头，任由时间在身边流逝。这就是所谓的一见钟情吗？他们双双跌入爱河，深深不能自拔。阿D最先打破了沉默的僵局：“小姐，有空吗？我想请你喝杯咖啡。”

“啊……嗯……”

莉萨羞红了脸，但还是答应了下来。



有莉萨陪伴在身边的日子是幸福的，街头邂逅半年之后，阿D和莉萨已经到了彼此不可分开的地步。在瓦拉吉亚(Wallachia)的宫殿中，阿D拥抱着莉萨看着落日，夕阳的余晖将两人的脸颊映得通红。

“莉萨，我不能没有你，嫁给我好吗？”

莉萨一听，轻轻地推开了阿D。

“怎么？你不愿意吗？”

莉萨转身背对着阿D，扶着横栏，眺望着落日下的特兰西瓦尼亚的街景，轻轻地说：“我也一样离不开你。”

“真的吗！？”阿D高兴地将莉萨紧紧地抱住。“我们明天就结婚。永远在一起，永不分离！”

盛大的婚礼在瓦拉吉亚的宫殿中举行。阿D贵为瓦拉吉亚的君主，哪怕他再残暴，也有数不清的女人想要嫁给他，但她们都只是冲着瓦拉吉亚君主这个头衔来的，惟独莉萨是真心地爱着他，而阿D也是同样真心地爱着莉萨。

婚后的日子更加地快乐，莉萨是个圣母般的女性，在给予阿D爱的同时也在不断地改变着阿D，“残暴”一词渐渐的从阿D身上消失了。但美好的日子总是短暂的，莉萨因为拯救病魔缠身的平民，被宗教裁判所定罪为魔女……



莉萨就这样走了，一切来得是如此的突然，美好的日子成为了历史，所剩下的只有痛苦的回忆。“永远在一起，永不分离……”曾经的海誓山盟和往日的温存已成了可忆而不可及的神话。阿D手握着酒杯，独自坐在瓦拉吉亚的王座上，看着窗外似曾相识的夕阳，悲伤，哭泣，无奈，空虚，疲倦，沉思，愤怒……

“我身为瓦拉吉亚的君主，却对宗教裁判所的裁决无能为力，连自己最心爱的人也无法保护……莉萨，失去了你，这一切究竟还有什么意义。我不是你，我无法做到你那般仁慈……莉萨，也许我错了，我应该是残暴的代名词才对！你太仁慈了，只会为别人着想，是仁慈害了你自己呀，莉萨……宗教裁判所算什么？神又算什么？为什么我没有去阻止这一切！我要为你复仇，不惜一切代价！原谅我，莉萨，我

不能按你所说的那样做！”

失去了最爱的人的阿D，也失去了红尘中惟一的眷恋，最终，因愤怒而疯狂的他，将灵魂出卖给恶魔，转生为吸血鬼，开始了向人类复仇的计划。但他并不知道，这场恋爱的悲剧，现在才刚刚开始……

第二章　始作俑者

夺妻之恨，不共戴天。阿D在失去莉萨的同时也失去了仅存的理智，他对于莉萨的爱是无法用言语来表达的，他不能失去她，失去了她比夺去他的生命更加痛苦。他满脑子里所想的只是复仇，不惜一切代价，哪怕是失去生命。

他需要力量，需要有足够与神抗衡的力量！他要让所有的人类体验到他现在的痛苦，要让所有的人类都陷入地狱的恐惧之中，而能够让他做到这点的，只有恶魔！

“想清楚了吗？将灵魂卖给我这个恶魔。”

“我成为吸血鬼之后，是不是就拥有了无穷的力量？”

“对，不过你将失去所有的亲人，而且将永远见不到阳光！”

“这样又如何呢？我决定了！”

“很好，哈哈哈……”

在这里，恶魔耍了阿D。吸血鬼确实拥有强大的魔力，而且还可以百年轮回。但吸血鬼并不只是害怕阳光这么简单，吸血鬼的弱点有很多，比如十字架、圣水、大蒜等除魔道具，这些在恶魔和阿D签定的《出卖灵魂协议》中都没有提及，把阿D误导得认为只要注意阳光就万事大吉了。更可怕的是，阿D在将瓦拉吉亚宫殿改造成恶魔城的时候也没将这些除魔道具给清理出城，因为这些东西都是莉萨生前的至爱，留下它们，阿D可以睹物思情。但在他知道这些物品都是吸血鬼的克星的时候，已经太迟了。

“没、没理由啊，为什么十字架也能打伤我！”

“你说什么？十字架不是专门对付你的吗？”

“不是说只有阳光才有、有效吗？”

“哦，原来你连自己的弱点都不知道啊。我正纳闷为什么恶魔城里会有这些东西呢。好了，不说废话了，去死吧！”

吸血鬼猎人绝不会放过打败阿D的机会，就像阿D绝不会放过打败吸血鬼猎人的机会一样，既然阿D给他们提供了除魔道具，他们又何乐而不为呢？在英雄里昂·贝尔蒙特(Leon Belmont)给予了阿D第一次的百年沉睡之后，阿D就再也没有机会去整理恶魔城中的那些除魔道具了。而当他再次苏醒的时候，又一个吸血鬼猎人已经站在了他的面前。这样的局面一直延续到了1999年尤利乌斯·贝尔蒙特(Julius Belmont)将恶魔城封印在太阳中为止。2035重



现于日食中的恶魔城，阿D终于得到了个把这些除魔道具扔到垃圾桶的机会，再次出现在恶魔城中的尤利乌斯也只好自己带着沉重的除魔道具出发——可这时的阿D已转生成了来须苍真(Soma Cruz)。

如果恶魔早点告诉阿D这些情况，恶魔城中就不会出现除魔道具，阿D也不会每次都输得那么惨，说不定还会有赢的机会。当然，阿D要是知道吸血鬼有这么多的弱点的话，也许会改变出卖灵魂的念头。说到底还是恶魔心黑，要不也不能被称为恶魔了。

但如果吸血鬼猎人只有除魔道具，想战胜阿D还是有点困难的，可怕的是他们从一个神秘的老人里纳多(Rinaldo)处得到了专门对付吸血鬼的武器——圣鞭(Vampire Killer)。正是圣鞭的存在，才使阿D陷入了“复活→被打倒→再复活→再被打倒……”的恶性循环中。

1094年，在里昂去拯救被阿D抢去的未婚妻的途中，里纳多出现在了里昂的面前。

“年轻人，再往前就是吸血鬼的领地了。”

“别拦着我，我就是要去找那家伙的。”

“他欠你钱不还吗？这么气势汹汹的。”

“他抢了我老婆！”

“啊！原来他也抢了你的老婆啊，这家伙太可恶了。我年事已高，这根鞭子给你，替我好好地抽他一顿，让他知道我们也不是好惹的！”

“啊，鞭子！”

里昂拿着里纳多所赠送的鞭子，着实是狠狠地抽了阿D一顿，让阿D生不如死。从此，圣鞭就成了贝尔蒙特家族的传家宝，阿D苏醒的

时候就用来对付阿D，阿D沉睡的时候就拿来教训不听话的孩子，而阿D与贝尔蒙特家族的仇恨也从此拉开了序幕。

这不怪得里昂，也不怪里纳多。里昂在消灭阿D之前并不是吸血鬼猎人，只是当地骑士团的一个举世无双的勇士。阿D的复活原本和他没有任何关系，恶魔城出现在被称为永恒之夜的森林中他也漠不关心，魔物的出现他更是不屑一顾。而里纳多更是无名的只能用神秘二字来形容，至于他给里昂的那根鞭子，谁知道是不是别人丢在路边被他顺手捡来的。

一切都是阿D自找的，如果他那天不去特兰西维尼亚的街头，就不会碰到莉萨；如果莉萨死后他按莉萨所说的不要为她复仇，他就不会把灵魂卖给恶魔转生成吸血鬼；如里在苏醒之后不抢走里昂的妻子，那么贝尔蒙特就不会成为他的世仇。

但没办法，阿D是性情中人。

"你们夺去了我最心爱的人，这种痛苦，我要原封不动地还给你们！"这是阿D向所有的人类下的第一个诅咒。

1094年的欧洲，正处于十字军东征的时期，此时教会的重点是对异教徒的讨伐，而对于出现在永恒之夜中的魔物不仅无暇顾及，还下令骑士团的骑士在未得到教会的允许下，不得轻举妄动。这对于阿D的征服计划来说，可是个绝好的机会，但他并没有这样让魔物去侵袭附近的村落，只是让它们把所有的女人都抢来，他也要让这些人尝受一下失去最爱的人的滋味。

手无寸铁的村民面对被抢去的妻子，无可奈何，骑士团的骑士又被明令禁止讨伐魔物，也只能忍气吞声，就在阿D的复仇计划将要得逞的时候，里昂和里纳多出现了。

爱的力量是无穷的，为了爱，什么都可以去做。阿D为了爱会转生为吸血鬼，而里昂为了爱会不顾教会的禁令，出战恶魔城！当里昂手持圣鞭出现在阿D面前的时候，连阿D自己都感到万分惊讶。

"你不是骑士团的里昂吗？"

"你也认识我啊，用不用我给你签名啊？"

"骑士团不是禁止到我的势力范围吗？"

"哼！谁叫你抢了我老婆，我已经炒了教会鱿鱼了！"

"放弃来之不易的头衔，值得吗？"

"为了爱什么都值得！"

"为了爱，什么都值得……"

里昂的话勾起了阿D的痛苦回忆，而里昂也趁阿D回忆的时候打了阿D个措手不及。

战斗结束，阿D痛苦无力地抬起了头。

"为什么、为什么我会输？"

"因为爱赐予了我无穷的力量！"

"爱吗？"

阿D在说完这句话的时候，知道这次是自己失策了，惹谁都不该去惹恋人。不过没关系，里昂再强大，也斗不过时间，人类总是要衰老死去的，而自己不同，吸血鬼是可以百年轮回的，失败一次又算得了什么，当自己再次醒来的时候，里昂早已是一堆白骨了，到那时看还有谁来对抗我——不过阿D又犯了一个极大的错误，人类是要衰老死去没错，但人类可以以繁殖的方法来延续自己的意志。

里昂在打败阿D救出了被抢去的女人之后，成了当地的英雄，被人们所称赞。但因为他违反了教会的禁令，也被踢出了骑士团。年轻气盛的里昂并不以为然，此处不留爷自有留爷处嘛，于是他带着未婚妻到山里隐居去了。而若干年后，里昂才意识到骑士团的好和阿D的可恶。

"爸爸爸爸，肚子饿了。"

"叫什么叫，饿一顿又不会死！"

"哇……爸爸，为什么我们这么穷，为什么我们要挨饿。"

"唉，孩子，记住，是吸血鬼让我们这么贫穷的！要不是他的话我现在少说也是骑士团的团长了……骑士团的待遇是很好的，你们可以天天有肉吃——要怪就怪吸血鬼吧！"

年幼的贝尔蒙特记住了里昂的话，也记住了自己的世仇——阿D！找阿D复仇成了他的心愿，而这个故事就这样一代一代的在贝尔蒙特家族中流传下去，阿D也成了贝尔蒙特的眼中钉，肉中刺，不将其碎尸万段难解心头恨。吸



血鬼猎人从此成了贝尔蒙特的代名词，阿D的悲剧也从此正式开始了。

第三章　耻辱

天真的阿D在被里昂打败之后，以为再次苏醒之时就不会再有人能抗拒自己了，却不知道里昂只是一个开始，更多的贝尔蒙特多米诺骨牌等在身后。

1450年，阿D在观察了天时地利人和之后，决定再次苏醒。



这一次，他变聪明了，不做抢女人这么无聊的事了，而改为直接让手下的魔物对整个欧洲进行侵略，使欧洲陷入了地狱的恐惧之中。就在阿D对轻易取得的胜利而洋洋得意的时候，索妮娅·贝尔蒙特(Sonia Belmont)和阿鲁卡多出现在了他的面前。

“你就是吸血鬼伯爵吧！”

“你是谁？”

“我是吸血鬼猎人索妮娅·贝尔蒙特！”

“贝尔蒙特？这名字好熟。”

“我是里昂·贝尔蒙特的后代，你受死吧！”

“里昂·贝尔蒙特……”

阿D再次被打败。

又回到了棺材里的阿D，怎么也睡不着，反复思考着。

“我怎么就这么笨呢？竟忘了人类是可以娶妻生子的，要是这样说的话，那我和贝尔蒙特不是结仇了吗？早知道这样就不去惹这么野蛮的家族了，连女的都这么凶……我必须想个好办法来对付他们才成……”

但遗憾的是，几百年来，阿D用尽了各种办法，也没能打败贝尔蒙特。到后来，阿D也输得习惯了，每次苏醒，就老老实实地坐在王座上，用短暂的生命沐浴着月光，品尝着美酒，等待着贝尔蒙特的到来。

究竟有几个贝尔蒙特将阿D送进了棺材，他自己也记不清了。但是，在这几百年来与贝尔蒙特的战斗中，有几场战斗，阿D永远也不会忘记，因为对他而言，这些就是耻辱！

1450年与索妮娅的战斗算是第一个让他感到耻辱的。

1094年，阿D抢了里昂未婚妻，而被里昂打倒。他原以为这场恩怨如此就做了了断，但没想到几百年后，再次苏醒的时候，贝尔蒙特家族的人居然还不忘旧仇，又追杀到恶魔城中来。

“怎么又是贝尔蒙特？！”

“这是你自找的！”

“都过去这么多年了，你们还念念不忘吗？”

“只要我们贝尔蒙特还有一个人活的，你就别想有好日子过！”

“我承认那件事是我不对，是我伤害到了你们。你们要报仇我没有意见，但为什么要派个女人来？看不起我吗？”

“哼，因为对付你，女的就足够了！”

被同一个贝尔蒙特打倒两次也是他的耻辱。

1576年，在与克里斯托弗·贝尔蒙特(Christopher Belmont)的战斗中，因感到力量上的明显差距，阿D选择了走为上策，以图东山再起。15年后，克里斯托弗之子索莱尤·贝尔蒙特(Soleiyu Belmont)成年，并被授予了“吸血鬼猎人”的头衔。隐居多时的阿D适时出现，对索莱尤施展了神秘的魔法，将其变成了恶魔。在克里斯托弗得知了这一件事后，又义无反顾地拿起了圣鞭来到恶魔城中。

“咦？怎么你又来了，难道你还没死吗？”

“这么希望我死吗？”

“没、没，你误会了。”

“多谢近日来你对犬子的款待，我要带他回去了，为了表示感谢，我特地请人做了一个红木棺材来送给你。”

“啊，那、那谢谢了……”

1691年，阿D带着一个阴谋从棺材中醒来。他知道，贝尔蒙特家族针对自己的招式，经过了这么多年的专门训练，想要打败他们，硬拼是肯定不行的，只能智取。当西蒙·贝尔蒙特(Simon Belmont)出现在阿D的面前的时候，正如他所想的那样，西蒙几乎是在瞬间就击败了阿D，但这回阿D并不像以前那样输得那么彻底，就在阿D倒下的一瞬，也对西蒙施下了诅咒。这是一种非常可怕的诅咒，它能让西

蒙在不久的将来力竭而死。这样一来当阿D再次苏醒的时候，西蒙就不再存在，而贝尔蒙特也会成为历史。解咒的惟一方法，就是要将阿D的尸体焚烧。老奸巨猾的阿D为了防止西蒙将他的尸体焚烧，下令手下的魔物在他死后就立即把他分尸，并以自己的生命来守护这些器官。这样做对阿D来说失去了一次复活的机会，但只要能干掉贝尔蒙特，这是绝对值得的。1698年，黑暗笼罩着大地，一阵电闪电鸣之后，阿D再次睁开了双眼。

“是你唤……”

“好久不见了啊。”

“啊，怎么会是你。”

“很奇怪吗？好了，现在你可以继续睡了！”

被贝尔蒙特打倒，在阿D看来还是可以接受的，毕竟是自己先对不起人家，怎么说都在情理之中。但阿鲁卡多——阿D与莉萨爱的结晶，他消灭了阿D，阿D是怎样也无法接受的。

算起来，阿D与阿鲁卡多也打过挺多次的了。1450年，阿鲁卡多帮助索妮娅打倒了阿D；1476年，阿鲁卡多帮助特莱弗·贝尔蒙特(Trevor Belmont)打倒了阿D——这两次阿鲁卡多还算有所顾忌，只是在暗中帮助贝尔蒙特，并没有直接与阿D交手。1797年，黑暗巫师夏夫特为了能成功的让阿D复活，并统治世界，他对里奇特·贝尔蒙特(Richter Belmont)施下了魔咒，让他成为了恶魔城的城主，就在两个吸血鬼猎人自相残杀成为可能的时候，阿鲁卡多出现了。



“阿鲁卡多，没想到是竟会是你。”

“父上，近来可好？”

“为什么要帮助贝尔蒙特！”

“是你把里奇特变成恶魔的吧？”

“是夏夫特干的。”

“你认为这些愚蠢的人类失去了贝尔蒙特，还有人会是你的对手吗？”

“什么意思？”

“哈哈哈……以前《恶魔城》一直都是贝尔蒙特做主角，这回终于时来运转，让我也做了一回主角，父上，对不起了。”

被女人打倒、被同一个人打倒两次、被儿子打倒……这些都被阿D深深地印在了脑海里，久久不能删去。阿D至始至终都是个悲剧的主角：在还是瓦拉吉亚君主时，就被国民所诅咒；遇上了自己所爱的人，却被宗教裁判所夺去；转生成吸血鬼，又碰上了贝尔蒙特；习惯了失败，却要忍辱负重。

“我必须想个好办法来对付他们才成……”阿D的脑海里不断重复着这一句话。

第四章　新的出路

真是莫大的讽刺，阿D原以为转生为吸血鬼就可以拥有无穷的力量，就可以为莉萨复仇，但没想到却碰上了贝尔蒙特让他自身难保。但在这几百年来与贝尔蒙特的战斗中，如果说阿D都是完败是不够严谨的。虽说他每次都被贝尔蒙特给消灭，但贝尔蒙特为此也付出了不小的代价，如索妮娅被流放、西蒙被诅咒等。这些姑且可以算是阿D的小胜吧，多少给我们的总BOSS留下了一点颜面。

没有人会甘于失败，阿D也一样。为了对付贝尔蒙特，阿D尝试了各种方法：绑架、诅咒、蛊惑……但最终都以失败而告终。在无数次的失败之后，他开始对吸血鬼的力量产生怀疑：“吸血鬼真的拥有无穷的力量吗？”

1844年，死神、吉尔斯·德·莱斯(Gilles De Rais)与阿克特莱丝(Actrise)三人通过复活仪式将阿D唤醒。

“……”

“欢迎您回来，吸血鬼伯爵。”

“为什么要把我唤醒？在上一次的战斗中我所受的伤还没痊愈。”

“那您的力量……”

“只要有一个贝尔蒙特存在，我们就要回到该回的地方去！”

“那这要怎么办才好？”

“去给我寻找一个强壮的身体，这样我们就还有胜算。”

一个新的阴谋在阿D的脑海里形成：哪怕是自己处于力量的全盛状态，也不是贝尔蒙特的对手，主要是因为自己都是一把老骨头了。

只有强大的魔力，招式过于的单一。但如果将自己的魔力与强壮的肉体相结合，创造一个不论是物攻还是魔攻都是顶尖的战士，那么，一切就很难说了。

没过多长时间，阿D手下的魔物就将恶魔城附近的村民绑架到了他的面前。他在看了这些被手下俘虏的村民之后，不仅刚刚树立起的信心备受打击，还对手下的智商感到担忧。

"怎么回事？"

"伯爵，不是您说要绑架他们的吗？"

"我要的是强壮的肉体，不是这种伤老病残的！"

"强壮的，我们打不过啊……"

被阿D手下抓来的村民，在阿D面前，个个都吓得全身发抖，惟独一名少女不为所惧。

"哼！恶魔，你快放了我们，要不然等我哥哥回来，就有你好受的了！"

"你哥哥是谁？"

就在阿D被少女口中的哥哥所吸引的时候，一个骷髅兵慌慌张张地闯了进来。

"伯、伯爵，大事不好了，您、您要的强壮肉体自己送上门来了。"

"胡说！自己送上门怎么叫大事不好？还不快把他引到这来。"

"不用这么麻烦了，我们都挡不住他……啊！"

一声惨叫，骷髅兵成了散架，一名强壮的男子站在了阿D面前。

"你是？"德拉古拉打量着眼前强壮的小伙子，问道。

"我是科内尔(Cornell)，就是你抓了我妹妹吗？"

"你妹妹？就是她吗？"

科内尔点了点头。

"这样很好……"

阿D所渴望的强壮肉体，如今自己送上了门，离阴谋的实现只差一步了。阿D和科内尔的战斗不可避免地开始了，科内尔的强大超乎了阿D的想像，虽说他不是贝尔蒙特家族的后代，也没有圣鞭作武器，但就单凭科内尔强壮的体格，已经让阿D倍为吃力了。一番苦战之后，阿D决定还是先抓走他妹妹做人质更为安全，于是，他趁科内尔不注意的时候，变成薄雾，悄然来到了少女的身边。就在阿D掠走少女将要一起消失在黑暗中的一刹，科内尔毅然解开了人狼的封印，露出了兽人族的狼人形态，想要追上消失在黑暗中的阿D，可这时阿D却停了下来。



"别乱来，你妹妹还在我手上。"

"吼……"

面对被抓的妹妹，空有力量的科内尔束手无策，只得任由阿D摆布。

1852年，恶魔城再次出现。贝尔蒙特以及贝尔南德斯的后代莱因哈特·施耐德(Reinhardt Schneider)与卡丽·贝尔南德斯(Carrie Fernandez)来到了恶魔城中，就在他们轻松干掉吸血鬼准备撤退的时候，一名神秘男孩出现在了他们面前。

"好了，游戏结束了。"

"你是谁？"

"我就是大名鼎鼎的吸血鬼伯爵！"

"吸血鬼？那刚才被我们打倒的那个是？"

"那个？只不过是我的影子罢了。贝尔蒙特，让我们在今天把所有的账一起算清吧！"

1844年，阿D成功地抓住了兽人族战士科内尔，并将自己的力量与他的究极肉体——狼人相结合而重新投胎转生。一切正如阿D所想的那样，自己强大的魔力与强壮的体格相结合所创造的战士几乎无敌，可就在阿D将要取得与贝尔蒙特战斗的第一场胜利的时候，肉体却突然变得不听自己使唤。

"怎么回事？"

"我不知道你们是谁，但一切都拜托了！"

谁也没想到，科内尔在紧要关头，摆脱了阿D的操纵，让阿D的如意算盘再一次落空。

"为什么会这样！"

"这回可真险啊，差点就要给贝尔蒙特抹黑了。对不起了，谁让你去强占别人的身体！"

"别人……"

新的出路并没有让阿D取得意想之中的结果，却让阿D的连败次数再一次增加。但阿D并不会甘于就这样一直输下去，新的阴谋仍在酝酿之中……可真的有用吗？

第五章 新生

阿D的连败记录仍在继续着。

1999年，阿D在世纪末降临。

“你终于来了，我等你很久了。”

“我觉得这样一直打下去很没意思。”

“我早就厌烦了！”

“既然如此，那就让这场战斗成为最后一次吧。”

尤里乌斯将阿D彻底打败。阿D的尸体被烧为粉沫，成为了大蒜的肥料，恶魔城也被封印在了吸血鬼所惧怕的太阳之中。吸血鬼只剩下了传说，尤里乌斯在与阿D的最后一战之后也失去了记忆，一切就像什么也没发生过一样，千年的恩怨，在尤里乌斯所挥出的决定性的一鞭而做出了最后的了断。太阳升起来了，倒影中的恶魔城，你看得见吗？

阿D就这样离我们而去了，悲剧的一生终于得到了安息，也许他该感到欣慰才对，国民的诅咒、街头的邂逅、莉萨的得失、灵魂的堕落、悲剧的诞生、永恒的安息……再见了，阿D。

阿D走了，《恶魔城》的故事仍在继续……

2035年，日本。

这一天，人们都兴致勃勃地期待着二十一世纪以来最大的日全食。

18岁的高中生来须苍真居住在白马神社附近，那是一座与日本神话有着密切联系的古老神社。神社看管员惟一的女儿白马弥那(Mina Hakuba)是他的同班同学以及童年的伙伴。这天他约好了和弥那一起前往神社观看日全食。然而奇怪的是，就像有什么事物要阻止他们到达终点一样，他感到通向神社的楼梯比平时长出不少，当他终于要穿过神社大门之际，他的知觉变得模糊起来。



日全食即将完全形成，但是漆黑的太阳似乎要被那混沌的黑暗所吞噬。忽然，弥那和他遭到了莫名的击打而失去了知觉……

当苍真清醒的时候，发现自己躺在了一个神秘的城堡之中。

“这是哪？”

“这里是恶魔城。”

恶魔城？被尤里乌斯封印在太阳中的恶魔城竟借助日食又重新出现在了人间！那阿D还会再回来吗？

就在苍真感到困惑的时候，一群魔物将他和弥娜围住了。看到丑陋的魔物，弥娜当即晕了过去，而苍真面对这突如其来的变故也不知所措，就在魔物的剑挥向苍真的一刹那，比苍真更先来到恶魔城的有角幻也(Genya Arikado)使出了全屏吸星大法。可没有想到一只漏网之鱼却扑向了弥娜，看到心爱的人将要受到攻击，苍真也不顾上不那么多，奋不顾身地挥拳而去，充满力量的拳头将魔物打成散架，可从魔物体内飞出的红色火焰也扑向了苍真。

“终于觉醒了，这是支配之力！你必须马上赶到王座上去！”有角幻也满意地笑着。

太多的意外涌向苍真，有角那不容置疑的表情，让他无法去拒绝有角的命令。为了能够和弥娜一起离开恶魔城，苍真带着无数的谜开始了命运之战。

“2035年，恶魔城将迎来它的新主人，此人将继承伯爵的全部力量……”

“奇怪，为什么我感到你身上有着暗黑的力量？你到底是谁？”

“什么东西到了我体内？住、住手……现在我全明白了。原、来，我才是吸血鬼伯爵！”

“我想请你帮一个忙！我马上就要与自已的命运进行战斗了，如果我输了这场战斗，就会化身成魔王君临这个世界。到时候，请你一定杀了我。”



“终于到了。就我一个人吗？大家都在鼓励我……”

“我、赢了吗？”

“对，你成功了！”

日食结束了，太阳重新将它的光芒洒向大地，在恶魔城中经过了数场恶战并知道了自己身世的苍真清醒了过来。

“唔……”

“你醒啦！”

“弥娜，没有想到，我竟是吸血鬼伯爵。”

“太阳出来了，你不是已经战胜了心中的混沌了吗？苍真是苍真，吸血鬼是吸血鬼啊！”

“……”苍真是吸血鬼伯爵，那弥娜，你是莉萨吗？要不然我们怎么会在一起呢？难道千年前那刻骨铭心的爱真的跨越了时间、空间和生死让有情人重逢了吗？

“弥娜……”

苍真——也是我们的主角阿D，噙着泪紧紧地将弥娜抱在怀里，落日的红霞，因他们而美丽……

1094年、1450年……1999年、2035年，这算是个完美的结局吗？1999年被尤里乌斯消灭的阿D，本该永世不得超生，但没想到，他却转世为苍真，代替自己消灭了心中的混沌。是爱？还是考验？这些已经都不重要了，阿D——不，应该要叫苍真，新生开始了！

后记： 感谢看到这里的各位，你的支持，是我完成该文的最大动力。文中，很多地方我都做得不够好，比如人名、地名我只在第一次出现时用了全称及英文原名，这些还请各位原谅。这篇文章虚构、更改的地方占了大多数，各位就不用和我较真了，也希望真·FANS在看后，不要扔太多的板砖过来，只要够我盖一幢别墅就可以了吧。(笑)最后感谢卡普空中文游戏世界(www.capcomcn.net)的同仁对此文的完成所提供的帮助。

附：历代吸血鬼战役一览

1094年	沃尔特(Walter)被里昂·贝尔蒙特(Leon Belmont)打倒。
☆1450年	被索妮娅·贝尔蒙特(Sonia Belmont)打倒。
1476年	被特莱弗·贝尔蒙特(Trevor Belmont)打倒。
1576、1591年	被克里斯托弗·贝尔蒙特(Christopher Belmont)打倒。
1691、1698年	被西蒙·贝尔蒙特(Simon Belmont)打倒。
1748年	被祖斯特·贝尔蒙特(Juste Belmont)打倒。
1792年	被里奇特·贝尔蒙特(Richter Belmont)打倒。
1797年	被阿鲁卡多(Alucard)打倒。
☆1820年	被莫里斯·鲍德文(Morris Baldwin)打倒。
☆1830年	被内森·格雷弗斯(Nathan Graves)打倒。
☆1844年	被科内尔(Cornell)打倒。
☆1852年	被莱因哈特·施耐德(Reinhardt Schneider)打倒。
1897年	被奎因西·莫里斯(Quincey Morris)打倒。
1914年	伊丽莎白·巴特莉(Elizabeth Bartley)被约翰·莫里斯(John Morris)打倒。
1999年	被尤利乌斯·贝尔蒙特(Julius Belmont)打倒。
2035年	来须苍真(Soma Cruz)亲手毁灭混沌。

注1：所有未注明被打倒的吸血鬼都是指弗拉德·泰普斯·德拉古拉(Vlad Tepes Dracula)。

注2：以上讨伐的吸血鬼猎人都只列出了第一主角。

注3：因为特殊的原因，带“☆”号的战役并没有列入KONAMI的官方《恶魔城年代记》中。





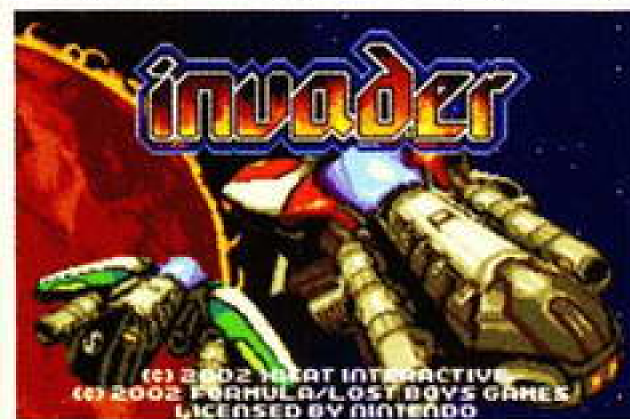


专题企划

口袋中的弹幕
——GBA射击游戏综述

《宇宙巡航机》、《R-TYPE》、《钢铁帝国》……当这些熟悉的名字从玩家们的眼前一一闪过时，所有人脑中都会反映出一个近乎没落的游戏类型——STG。从NAMCO的《铁板阵》到彩京的《1945》，从FC的《小蜜蜂》到DC的《斑鸠》，再到PS2最近的《宇宙巡航机5》，虽然STG游戏的画面、系统、音效发生了惊人的进化，但是STG游戏的总体数量和销量远不能与当初相比，现在的玩家已经习惯于沉浸在RPG、ACT、SLG等游戏的世界中，STG似乎已从当初的辉煌顶峰慢慢走入低谷。不过在GBA这块掌机领域最肥沃的土地上，这棵老树还是结出了丰硕的果实。

笔者大致清点了一下，GBA上的STG游戏有几十款左右，这里当然不包含单一游戏的不同语言版本，虽然在数量上不敌那些大作如云的RPG和ACT，但其中一些游戏的高素质使它们成为玩家口袋中的常驻客。话说回来，部分游戏的高品质并不能代表掌机上射击游戏的整体素质，在目前的GBA软件市场上，被玩家们鄙弃的垃圾游戏充斥了大半边天空，在STG同样中也有一些令人失望的作品。玩家们在选择卡带的时候，经常会由于对游戏缺乏了解而不敢贸然掏出兜里的银子，因此笔者决定为众位看官作个导游，带领大家穿梭于华丽的弹幕之中，深入地了解一下口袋中的STG。







一般来说GBA上的STG划分成横板卷轴、纵版卷轴和模拟飞行三大类型，而比较受欢迎的主要还是以横版卷轴和纵版卷轴类为主，模拟飞行类限于GBA的3D机能有限，无法达到令人满意的画面效果，而且游戏性也并非特别出众，所以导致软件称得上精品的极少。



GBA射击游戏——横版卷轴篇



宇宙巡航机ADVANCE
GRADIUS ADVANCE
厂商：Konami
发售：2002年1月17日
推荐度：10



横版卷轴可谓是STG的传统类型了，在GBA上有不少的优秀射击作品均是采用这种表现形式，比如《宇宙巡航机ADVANCE》便是一款十分出色的游戏。该作品将世界观设定在浩瀚的星际空间，画面虽然无法与最近出现在主流家用机种上的系列新作相比较，但也足以显示出游戏背景的广博。游戏8关的8个大版面差异巨大，各具特色，不给人以重复的感觉且场景华丽。想必玩过本系列作品的玩家们，都会为游戏中主角机体独特的升级系统所吸引。没错，依靠积累击破敌机后出现的奖励红球对机体以及武器进行各种不同方式的强化升级，从而实现多元化的战斗方式，这正是“《宇宙巡航机》系列”的魅力所在。即使在小小的GBA上，这一传统的经典系统设定也被延续了下来。在《宇宙巡航机ADVANCE》中可以选择的游戏方式多种多样：除了正统的攻略内容之外，游戏为菜鸟们和首次接触该系列作品的玩家准备了“HINT”模式，即每关均有的自动演示功能，让他们能熟悉游戏的操作；反之，达人们在通过正统内容的考验后，还可以选择十分具有挑战性的“CHALLENGE”模式，以免高手觉得不过瘾。此外，游戏的音乐比较完美地烘托出枪林弹雨中的紧张气氛，金属质感的语音加入更为这款容量仅仅只有32M大小的作品增添了一分色彩。总之这样一款手感优异、特点突出的STG的出现实属难得，众位看官可千万不要错过！


▲游戏的画面的确非统一般的漂亮。







特别附赠——游戏秘技

◆游戏中按START键暂停后，输入各种指令就能获得各种效果。

输入指令	效果
↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A	火力全满，但是5秒钟后会自爆(陷阱)
↓、↓、↑、↑、R、L、R、L、A、B	效果同上
↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、A、B	火力全满，但会使剩下的命减1
↑、↑、↓、↓、L、R、L、R、B、A	火力全满，不会有负面效果，但是一次游戏只能输入一次
←、→、↑、↓、←、←、→	游戏速度变慢，便于躲子弹

银河战机
PHALANX
厂商：Kemco
发售：2001年10月26日
推荐度：8



要说GBA上的横版卷轴STG，除了《宇宙巡航机ADVANCE》，又怎能不提及《银河战机PHALANX》呢？作为GBA上发售的第一款传统的横版卷轴射击游戏，该作借助主机强大的2D表现能力，使得游戏画面十分的出色。在《银河战机》的世界里，主角机可以将不同的特殊武器储存在3格的武器槽中，利用R键来进行切换。而游戏中的救命稻草“保险”的设定，是由L键发动槽中储存武器的特殊能力进行保命，只不过使用后该武器会被消耗掉，要想再次获得则需要重新积累。在游戏中机体的速度



是由玩家自行调节的，结合各种各样的特殊武器进行搭配，不同的玩家会选择不同的战斗方式，使游戏的可重复性大大增强。此外游戏的场景也十分的开阔，从一开始的云层上部到激流四射的水下世界，玩家需要经历不同的环境，有些环境中充满了陷阱，大大考验了玩家的反应力和智慧。本作BOSS的设定很成功，不会给人以重复的感觉，虽然难度有些BT，但对于达人们来说是个挑战自己的好机会。而隐藏关卡，更给予了玩家冲破关底的动力。面对如此丰富的要素，喜爱STG的玩家一定会动心的。



▲游戏开场还有简短的剧情介绍。



▲游戏的画面还算不错。



▲BOSS之前会出现警告。

R-TYPE 3
R-TYPE 3
厂商：Destination
发售：2004年3月16日
推荐度：9



老游戏暂且不表，今年3月份发售的《R-TYPE 3》也是不容忽视优秀射击游戏。游戏中机体的攻击方式较为特别，玩家可以选择两种模式的武器，分别为BEAM和HYPER，这两种模式在进行攻击的时候，不仅可以和通常状态下一样单发射击，还可以二段蓄力，以求获得更强的杀伤力。两种模式还各有各的特点：BEAM在进行二段蓄力后，是将火力集中成一个大型的能量球，射出后可以将大面积的敌人一扫而光；HYPER模式的一段蓄力与BEAM一样，而二段后则是在一定时间内大幅度提升武器杀伤力，此时玩家控制的战机虽然只能进行单发射击，可威力却强到能将小范围内的杂兵一击必杀，一旦时间过去，战机将呈现“HEAT”状态，需要等“HEAT”槽慢慢减退为0后才能再次进行蓄力。这点是出于对武器攻击平衡性的考虑而进行的设计。游戏的关卡的设计自不必说，和前面两作一样每关都会有差异。游戏的画面绘制得十分细致，同样是以太空为背景，玩起来却和《宇宙巡航机ADVANGCE》拥有完全不一样的感觉。作为经典系列作品在GBA上的新作，玩家们可以选择《R-TYPE3》去细细体会，领略一下GBA上STG的魅力。

特别附赠——游戏秘技

◆选关密码

5BDGB	第2关
5HHLQ	第3关
5MGLT	第4关
5RFLX	第5关
5WDL0	第6关





在《R-TYPE 3》之后不久发售的《钢铁帝国》则是一款来自于1992年MD上的移植作品。和前面几作科幻背景所不同的是，《钢铁帝国》的世界观设定在18XX年一个虚构的大陆上，一个钢铁技术发达、飞空艇和螺旋桨式飞机漫天横行的时代，这点从游戏的片头介绍就可以看出。而真正进入游戏后，玩家们便要选择是使用螺旋桨飞机还是飞空艇这两种具有不同特色的飞行器进行作战。飞空艇的制

钢铁帝国
钢铁帝国
厂商：Starfish
发售：2004年4月30日
推荐度：7



空能力突出，装甲的耐久性高，但是速度慢些；反之，螺旋桨式飞机对地能力出色，虽然加强了速度，却牺牲了装甲的耐久性。游戏的画面属于上乘，背景色彩绚丽，满天的飞行器突出了那种钢铁时代所特有气氛。飞行器的作战方式很是新颖，A键和B键分别控制飞行器前方和后方两个不同的攻击方向。在BOSS战以及有些关卡则需要玩家与前面的版面逆向飞行进行作战，这种时而反其道而行之的战斗方式为游戏增添了难度。本作的难度较高，估计并非一般玩家所能承受，建议达人们来尽情挑战一下。




太空战斗机 R
DARIUS R
厂商：PCCW
发售：2002年12月13日
推荐度：7

同样作为一款移植作品，《DARIUS R》则来源于1986年的大型街机电玩。该作继承过来的系统设定则和前面介绍的几款游戏相当，战机的武器和防护盾最高都能强化到12个阶段。关卡中的杂兵和BOSS和一般的STG游戏不一样，是以各种各样的海洋生物为范本所进行设计的。虽然游戏的主体色调略显灰暗，但是画面还是十分的精致，满屏挤满巨大的敌人基本上也不会出现拖慢的现象。游戏的模式分为街机模式和"ONE STAGE"模式，后者就是俗称的单关挑战，但和《宇宙巡航机A》相比较来说还是差了一些。此外游戏的整体流程显得有些过短，玩起来会让人感到不太过瘾。



超时空要塞
Robotech：The Macross Saga
厂商：TDK Mediactive
发售：2002年10月27日
推荐度：8



经典动画一般都会在主流机种上出现游戏作品，这不，就连《超时空要塞》也不能免俗，游戏已经在GBA上现身了。和PS2上的作品不同的是，GBA上的《超时空要塞》并非由日本的游戏公司开发制作，所以名字也是以"Robotech：The Macross Saga"(动画的美版名字)所命名的。由于在GBA上的多数美版游戏并不能让玩家们感到满意，所以很多玩家会带着有色眼镜看待这款作品。相对来说该作的某些方面的确没有同类的日版游戏做得出色：比如游戏的人设过于"美式"、手感略显粗糙、游戏模式较少等，但是这些小小的瑕疵并不能完全把这款游戏的优秀之处所掩盖。在游戏中，玩家可以选择原作动画中的多位人物和他们的爱机进行战斗，每架战机都有自己的特点，比如一条辉的VF就属于能力比较平均的类型，而其他人有的是注重火力强大，有的注重速度等。除此以外玩家在满足特定条件后还可以选用隐藏人物和机体进行游戏。另外动画中各个战机武器的攻击特性也在游戏中得以保留并被发扬光大，系统设定很贴近原作的特点，动画的世界观也得以完整保留，在游戏中能轻易找到动画中的熟悉场景，另FANS感动。不过游戏的难度稍显过高，漫天飞舞的敌机和子弹会令玩家感到应接不暇，挑战性很高。总的来说这款作品还是不错的，玩家们尤其是FANS一定不要错过。





▲过关后可以给机体进行强化。

特别附赠——游戏秘技

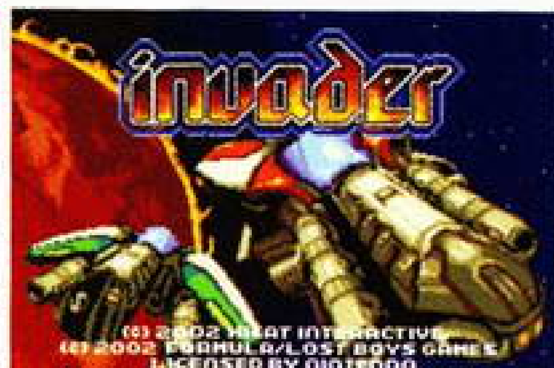
◆在游戏标题画面出现"Press Start"字样时，输入特定指令就能在游戏中获得各种效果，具体如下：

↑、↓、↑、↓、L、R、L、R	可以直接选择全部关卡
→、→、→、↑、↑、L、L	获得无限条命
↑、→、↓、←、R、L、L、L	机体装备全部强化
↓、↓、↓、↓、↓、R、R	开启全部隐藏人物

GBA射击游戏——纵版卷轴篇

刚才介绍了那么多的横版卷轴STG，众位看官想必已经开始对其中不少作品抱着跃跃欲试的态度了吧。先别着急，介绍完横版STG以后纵版卷轴STG要出场了，看官们可要绷紧神经睁大眼睛看清楚哦！

侵略者
INVADER
厂商：Xicat Interactive
发售：2002年
推荐度：10



最华丽、最令人眼花缭乱的弹幕出现了！《INVADER》，一款仍然是移植于街机的作品。游戏首先值得一提的就是其众多的游戏模式，这点不亚于《宇宙巡航机ADVANCE》。进入游戏后，除了可以选择单人模式和双人合作外，还可以挑战生存模式和BOSS RUSH。游戏中战机也能进行升级强化，只不过升级前需要积累足够量的金币和宝石(击破敌机得到)，然后再在暂停菜单中选择“SHOP”，进入里面购买各种不同的强化能力，对机体和武器进行升级，而且特殊武器可以像《银河战机》一样被储存起来随时进行切换。另外，在一般的STG当中，当自机被击落后，所带的“保险”数目便会恢复，因此经常有玩家一路放“保险”杀过去，但在本作中，这招便行不通了，游戏中玩家初始的炸弹数量只有1，惟有通过在“SHOP”中升级或是吃到加“保险”的道具才可以提高上限，这一点增加了游戏的难度。不过好在游戏可以选择无限续关，这就让菜鸟也能一口气冲破底了。游戏的画面相当华丽，满屏的弹幕直教人眼花缭乱，尤其是在GBA那小小的2.9英寸上看到如此的画面令人印象深刻，而游戏的音乐音效也十分劲爆，节奏感强烈，时常还会冒出一两句人语。《INVADER》的难度不低，尤其是某些BOSS十分的BT(众人：是你自己手钝吧。笔者：55555……)。想要挑战一下自己的玩家尽管来领略一下本作的魅力吧。





IRIDION 3D
IRIDION 3D
厂商：Majesco
发售：2001年5月29日
推荐度：7



IRIDION Ⅱ
IRIDION Ⅱ
厂商：Majesco
发售：2003年5月29日
推荐度：10



当然，纵版STG并非只有《INVADER》才是王道，《IRIDION 3D》和其续作《IRIDION Ⅱ》也是出尽了风头。前者采取的是GBA的2D缩放来模拟出3D空间的效果，并且采用的是追尾视角，尽管画面的效果十分华丽，但是这种视角严重影响了手感和操作，不过这种设计理念颇为大胆创新。另外除了标准的游戏内容之外，没有其它的附加模式，这让许多玩家感到不满意，也使得游戏的可重复性大大降低了。基本上《IRIDION 3D》只能算是一款试验性的作品。

而《IRIDION Ⅱ》的横空出世，让那些总抱怨缺少纵版STG精品的人眼前一亮。如果说1代因发售较早，对GBA机能发掘的深度还不够而只能算是一款探索性作品的话，那么2代就真正体现出了系列作品的风采。2代比起前作有了脱胎换骨的进步，无论是画面还是系统，《IRIDION Ⅱ》都是杰出的，基于前作基础上的精美3D画面、成熟完善的系统以及丰富的游戏模式，本作更让无数玩家为之掏腰包。但美中不足的还是游戏的视角问





▲《IRIDION Ⅱ》的画面、音乐、系统等各方面数字都属上乘。

题：从原先的追尾改为后上45度，这样一来虽然机体的活动空间更加广阔，但是与同类游戏的2D平面视角相比较来说，机体的中弹判定仍然显得有些模糊，在一定程度上还是影响了手感和操作。不过这点瑕疵被其众多的优点所弥补——总之优秀的游戏是不容错过的，众位看官还不快来尝试一下！

特别附赠——游戏秘技

《IRIDION 3D》秘技

在标题菜单中的“PASSWORD”选项中输入密码就能获得各种效果。

◆选关密码

密码	关卡
QQPBBYGYV	第2关
GP4BVD6RW	第3关
85DCVLQVC	第4关
GNWCVBGMD	第5关
SP2CBBV8J	第6关
XVPDBP6FF	第7关

《IRIDION II》秘技

在标题菜单中的“PASSWORD”选项中输入密码就能获得各种效果。

◆特殊密码

4RC8!	开启街机模式(Arcade)和挑战模式(Challenge)
CH4LL	开启音乐欣赏模式(Jukebox)

◆“Advaced”难度下选关密码

密码	关卡	密码	关卡
9PTBY	完成第1关	558GY	完成第8关
TYHLY	完成第2关	54!H4	完成第9关
9VDBW	完成第3关	PCGZW	完成第10关
SLZGW	完成第4关	NPH74	完成第11关
TDZQ4	完成第5关	9GF46	完成第12关
5M!H6	完成第6关	SOL46	完成第13关
N59G6	完成第7关	9!H84	完成第14关
		4RC8!	爆机





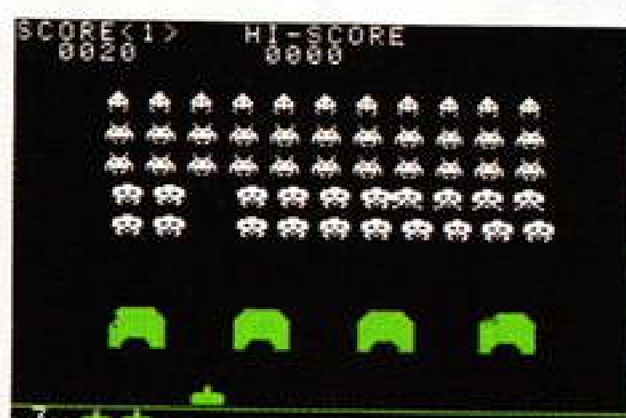
宇宙侵略者

SPACE INVADERS
厂商：Taito
发售：2002年8月2日
推荐度：9

SPACE INVADERS

横版卷轴STG有那么多的移植作品，纵版的除了《INVADER》以外也应该少不了其它的作品，《SPACE INVADER》(某编：怎么都是INVADER)就填充了这份空白。这款作品移植于FC，利用GBA强大的2D机能将画面进行了大幅度的强化。玩过原作的人应该都了解，在游戏中玩家控制的战机只能左右移动，而且武器不能进行快速连发。面对平行移动着向玩家逼近且同样会发射子弹的敌人，战机只能利用有耐久限制的障碍物进行闪避并还击，若不及时将敌人全部击破的话，自机也会GAME OVER的。不过在新作中游戏系统发生了巨大进化，比如只要连续击落4种同样颜色的敌机就可以获得一枚特殊导弹，特殊导弹威力强大，有的可以贯穿一排敌机，有的是大范围爆炸效果，花样很多。另外打过一定关卡后还会迎来BOSS战，BOSS的造型千奇百怪，很有意思。游戏还收录经典的怀旧模式，看着那简单的画面兴许会勾起你往日的回忆。





▲在怀旧模式中回忆当年的感动。

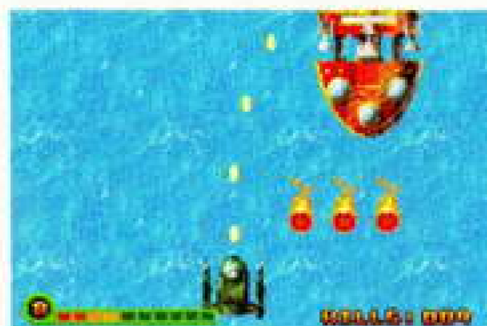

▲游戏看起来简单，玩起来却容易令人沉迷。


▲还会有激烈的BOSS战。

STRIKE FORCE HYDRA
STRIKE FORCE HYDRA
厂商：Ignition
发售：2003年2月14日
推荐度：5



或许《STRIKE FORCE HYDRA》这个名字对于一般的玩家来说显得有些陌生。这款游戏出自一个名不见经传的欧美小公司之手。进入游戏后，初一看上去，游戏的画面显得较精致，但不久就会发现场景重复严重，关卡的设计并无太大的新意，长时间游戏后很容易会给玩家带来厌倦感，此外系统的设定也太简单，一种武器对空，一种武器对地，这样的射击属于FC早期射击游戏的水平。总之该游戏的可玩性太差，各位看官在掏银子的时候还是三思一下吧。





GBA射击游戏——模拟飞行篇



伴随着隆隆的巨响，银灰色的战机正在缓缓向前滑行，并渐渐加快了速度。尾翼下方的一团火焰突然喷发，推动战机慢慢地抬起头，傲然冲向蔚蓝的苍穹……不错，这正是飞机起飞时的壮观场景。在如今的掌机老大GBA上，众多第三方厂商自然不会放过模拟飞行这类题材的。



GBA的强项在于其2D的绘图能力，至于3D机能，这个目前的掌机霸主的功夫还欠缺些火候。尽管有很多的欧美厂商一直在探索开发GBA的专用3D引擎，并且也取得了一些成果，但总体而言3D游戏还是不适合出现在GBA上的。模拟飞行类STG偏偏就遇到了这个难题，即使如此，某些厂商愣是硬着头皮向前冲，开发出多款该类游戏。相比喜欢摆弄3D的欧美厂商，KONAMI则聪明了很多，其模拟飞行类作品《空军三角洲》就巧妙地避免使用3D表现形式，而采用2D俯视角，利用2D缩放和背景的图层切换，结合精美的绘图来表现出立体空间的感觉。游戏中对于飞行的模拟十分优秀，操作较一般的STG略为复杂一些，需要慢慢熟悉，最好在教学模式中学习一番。既然是模拟飞行类，游戏关卡的设定也就不再只是一路闯关狂灭敌人那么简单了，关卡实是任务制，不同的任务需要利用不同特点的战机来完成，这样玩家可享受的游戏方式就变得多样化起来。游戏的难度不低，特别适合那些喜欢挑战的玩家；音乐和音效的处理也十分能营造出空战的紧张气氛。不过美中不足的是该作缺少隐藏要素，这点令人多少感到有些遗憾。无论怎么说，《空军三角洲》是GBA上模拟飞行、甚至可以说是整个STG中绝对的上乘之作。不容错过！

空军三角洲 风暴
AIRFORCE DELTA STORM
厂商：Konami
发售：2002年9月16日
推荐度：10

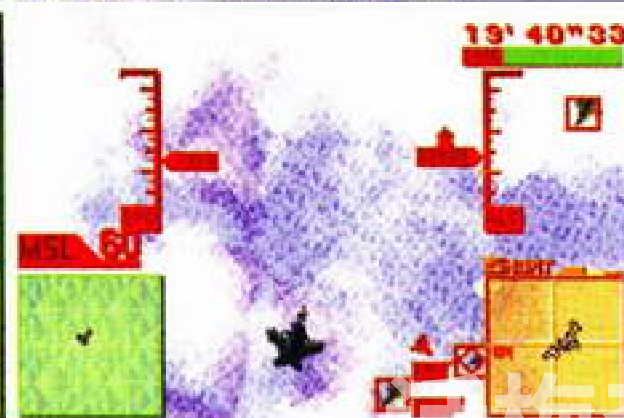


特别附赠——游戏秘技

◆给战机改名

在选择战机的时候按SELECT键就可以给战机改名。







F-14 雄猫
F-14 TOMCAT
厂商：Majesco
发售：2001年9月2日
推荐度：7



相对于《空军三角洲》的优秀品质，其它的模拟飞行STG就要逊色一些了。就拿Majesco公司制作的《F-14 TOMCAT》来说吧，这个游戏想利用座舱的视角来模拟出飞行和空战的真实感。这个创意是好的，游戏对于座舱的模拟也显得较为真实：平显、雷达、以及各种仪器都制作得有板有眼，一应俱全，而且玩家在游戏中还可以随时查看左右机翼以及后方的状况。游戏中的各种物体也均以真实比例出现，但是利用了座舱的视角，小小的GBA屏幕上就不可能让玩家感到眼前的视野十分宽阔，因此在追踪敌机的时候，经常会出现即使利用到雷达，也很难追踪敌机到视野前方的现象。这无疑大大影响了游戏的操作性和手感。





特别附赠——游戏秘技

◆将敌机变飞碟

在“Passwords”选项中输入“NHDCDKPM”的密码，敌机全部会变成飞碟。

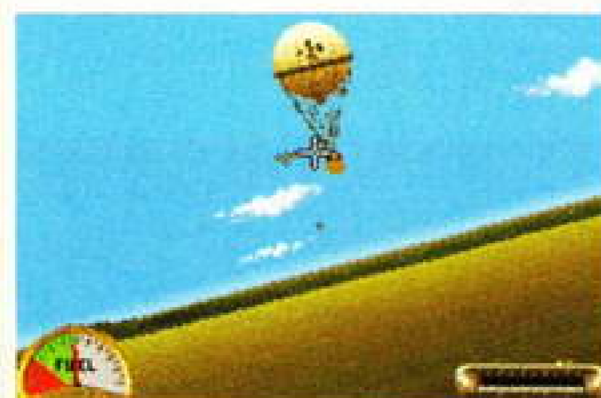
◆选关密码

关卡	Novice难度	Ace难度
2	DHGJ KLFF	XDFT RLFF
3	GSDF BFPT	KJTR DBPT
4	RRHC FDVM	RVBP ZJVM
5	BPSX FDNF	BMNQ YLNF
6	LDFS DTKQ	LFMS DNBQ
7	PXSB SZNJ	PGHP CZNJ
8	DKXZ GZQK	DKDG BPQK
9	GKQB GHCT	GSYP ZLCT
10	DTRH RPFJ	DCZX RPQR
11	WZPK JYZX	WRTN JYSX
12	JDZF LKFV	JDPQ MLRT
13	SPNG DRRG	SPBX BMRG
14	SFGF JHDH	SPXP RGDH
15	LPFH PRFZ	LPFG NBGZ
16	TDKZ XSHX	TQWJ GZHN
17	DGBV KMNB	BGJK SZPQ
18	KJHG RJCB	PLMN HRTY
19	VBMQ RWTP	GLMR TRRC
20	LKFD SPBV	NHDJ PBCX
21	NHDC DKPM	LCML FLTC

WINGS
WINGS
厂商：Metro3D
发售：2003年2月13日
推荐度：6



另一款类似《F-14》的游戏叫做《WINGS》，同样是由欧美游戏厂商制作的，同样是座舱模拟视角进行游戏，只不过该作中的战机是属于第一次世界大战时期的，玩家要从协约国和同盟国之中选择一方阵营加入，然后完成各自不同的任务。相比《F-14》来说，《WINGS》的关卡设定要比前者优秀得多，两个不同阵营的任务各不相同，让玩家玩起来不会有枯燥感；此外在视角上，尽管二者都是属于座舱模拟，但是《F-14》由于模拟了平显，使得玩家的视野要比《WINGS》的小；不过在机体的设定上《F-14》要比后者强一些，也许是因为现代战机的整体性能要比一战时双翼飞机强了无数倍，玩家更习惯于机枪导弹一起出击，而不适应只有机枪的攻击方式。总体来说这两个游戏中规中矩，没有什么大的惊喜，玩家们可以找来玩一玩。





EA公司推出的《Wing Commander：Prophecy》(以下简称“《WCP》”)是GBA上的系列最新作，和前面提到的两款软件一样，该游戏也是以座舱视角进行模拟的。比起早先发售的《F－14》和《WINGS》，《WCP》提供了更为宽广的视野。由于“《WCP》系列”是以浩瀚的宇宙为大背景，所以在执行任

飞行指挥官：预言
Wing Commander：Prophecy
厂商：Destination
发售：2003年6月4日
推荐度：8





▲游戏不是纯粹的飞行射击，还有着丰富的剧情。

务的时候，玩家满眼看到的都是漆黑的星空；雷达的功能其实很人性化，和《F-14》的比起来更加一目了然；游戏中也设定了各种导弹机枪，还有干扰金属箔条可以使用。由于游戏使用的是3D引擎，GBA的表现力实在很吃力，所以可能有很多玩家对游戏的画面不屑一顾，因此就忽视了它。其实这个游戏的任务设定很丰富，从保护僚机到击破特定敌人，玩家还可以用不同种类的战机进行战斗。所以希望玩家们摘下有色眼镜，不要单从游戏的某个方面来评价它，最好能全面的进行估计。


▲在一片漆黑的宇宙中与敌机战斗。

特别附赠——游戏秘技

◆获得全部敌机资料

在标题画面("Press Start"画面)，顺序输入"R、L、A、A、A、B、上、左、下、右、上、A"，如果成功了画面会闪动一下。进入游戏后便能获得全部敌机资料(把光标移动到墙上的"Tactical Database"那查看)。

◆无敌

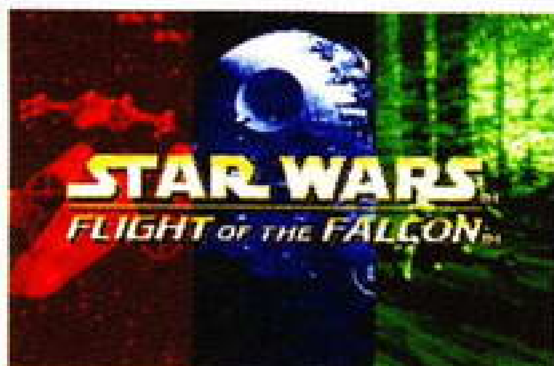
在标题画面("Press Start"画面)，顺序输入"上、下、A、B、左、右、L、L、R、R、B、A"，如果成功了画面会闪动一下，进入游戏后自机便是无敌的。

◆选关

在标题画面("Press Start"画面)，顺序输入"上、上、L、R、下、下 、A、A、B、A"，如果成功了画面会闪动一下。进入游戏后在"Fight History"中可以看到全部任务已经开启，可以自由选择打哪一关。

星球大战：飞行战队

STAR WARS：FLIGHT OF THE FALCON
厂商：THQ
发售：2003年11月18日
推荐度：4



《星球大战》的电影在全世界风靡，自然而然少不了被大厂改编成游戏，其最新作品《星球大战：飞行战队》也降临在GBA上。欧美厂商就是喜欢玩弄3D效果，该作也不例外地又祭起了3D引擎的大旗，不过画面还是较为细致的，相对其它某些3D游戏而言，这款作品的效果已经算是还不错了。不过游戏偏偏采用了类似《IRIDION 3D》一般的追尾视角，所以让人感觉玩起来操作感和手感不是很好。玩家在游戏中要驾驶电影中著名的战机"FALCON"来进行战斗，除了普通的激光攻击和"保险"以外，没有什么别的攻击方式，实在简陋得可以。所以这款游戏就不推荐给大家了。

特别附赠——游戏秘技

◆输入密码的效果

密码	效果
RRV2	开启奖分关卡
TGHK	开启关卡"Episode IV"
8TV2	开启关卡"Episode V"
TSB2	开启关卡"Episode VI"
4?6C	开启所有关卡及奖分关卡





STAR X

STAR X
厂商：bam!
发售：2002年4月17日
推荐度：7



作为GBA较早期的模拟飞行类游戏，《STAR X》的出现曾给许多人眼前一亮的感觉，因为当时GBA还没有任何一款像它那样完全采用3D多边形来设计的射击游戏，大家对GBA的3D机能完全不

抱任何希望，而它的出现震惊了不少玩家，也可以说它为后来不断出现的GBA 3D游戏奠定了一个基础。游戏中无论是自机还是敌机都采用3D多边形来建模，虽然那些飞机全都是棱角分明、像用各种形状的积木组合而成，但至少证明了GBA实现3D画面的能力(同样的画面当初SFC要实现起来还必须搭载特殊的芯片，而GBA凭硬件直接就能实现了)。说到游戏方面，应该说《STAR X》是一款照着N64版《星际火狐》来制作的游戏，系统、关卡设计几乎完全一样，游戏采用了后视追尾视角，利用前面的准星来击落敌机。任务也比较丰富，虽然画面看起来粗糙了些，但玩起来还是别有一番味道的。而对于玩过N64版《星际火狐》的玩家来说，本作更值得去一试。



林林总总也大家介绍了这么多，GBA上的主流STG基本上都提到了，其他的一些非常规形态的STG多为小品级软件，在此也没有必要一一列出。纵观整个GBA上的STG游戏，虽然总体数量不算太多，而且很多游戏的容量都只有32M，但是游戏厂商制作时的认真态度让这些游戏各有各的特色，经典作品也不少，文中提到的一些精品对于喜爱射击类游戏的玩家来说是肯定是不可错过的。GBA现在到了晚期，NDS已经成为弦上待发的箭，目前Majesco公司公布了一款NDS飞行射击游戏——《Nanostray》，这对于STG爱好者来说是个不错的消息，借助NDS更为强劲的机能，希望STG在掌机上走向另一个高度。让我们共同期待口袋中的弹幕更加华丽吧！(完)


▲NDS上的3D射击游戏《Nanostray》，令人期待。

特别附赠——游戏秘技

◆特殊密码

密码	效果
gsboom	无限炸弹
gshard	自机无敌
gsmax	武器全满

◆选关密码

密码	关卡
2EA3QD01	Aquess Orbit
IGIFCDLC	Aquess Part 2
IIC3ADC0	Birmen Orbit
FECXEQ51	Birmen Part 1
ECMXUQXL	Birmen Part 2
JGIXASPT	Egaon Orbit
NGK3QD0S	Egaon Part 1
YGA5QSON	Egaon Part 2
2JAXABFQ	Hades Orbit
BLCXQFVG	Hades Part 1
YLMZAQVR	Hades Part 2
ZSBPABEU	Silicon Moon
NTBFABBW	Silicon Part 1
MTLNAQAL	Silicon Part 2
QRLFADTM	Tritopia Orbit
MLI5ABES	Tritopia Part 1
JTBFABRW	Tritopia Part 2
EJI3QDC4	Wolf X2 Orbit
ZLI3CQQB	Wolf X2 Part 1
MJC3CQA1	Wolf X2 Part 2



专题企划

文 LIKY

N-Gage游戏大串烧



N·GAGE

去年10月，诺基亚大张旗鼓地推出了N-Gage游戏手机，希望能够在其拥有35%的份额的全球手机市场之外寻求新的增长领域。然而由于激烈的竞争和价格压力，N-Gage销售极为惨淡，而且由于设计上的不足，主机繁琐的更换游戏方式以及古怪的接听电话方式也令玩家颇有微词，于是在2004年4月份，诺基亚又推出了N-Gage改良版——N-Gage QD（以下简称QD），缩小了主机体型，降低了主机价格，并为了强调主机的游戏功能而作出一些改进，比如改善屏幕亮度、改进换卡方式等等。诺基亚并没有因为N-Gage的不利而放弃这块市场，推出QD也看出他们对游戏市场前景的看好，他们还在继续努力。的确，在N-Gage这个弱势平台上，它的游戏已经很难引起大家的注意，然而，在这里我想告诉大家，N-Gage游戏，其实也很精彩，不信，请随我往下看。

关于N-Gage和N-Gage QD

在介绍游戏之前，我们还是先来简单介绍介绍N-Gage和N-Gage QD吧。

N-Gage 基本规格

网络频率：GSMGPRS 900/1800/1900MHz

可选颜色：灰绿色/银色

尺寸：133.7 × 69.7 × 20.2mm

重量：137克

屏幕种类：4096色TFT彩色屏幕；176 × 208像素；

通话时间：120～240分钟

待机时间：150～200小时

上市时间：2003年10月

标准配置：BL-5C锂电池（850mAh），ACP-12X充电器，HDD-2立体声耳机，DKE-2USB传输线，ADE-2音效传输线，ADA-2配接器传输线

高级功能：支持MP3和AAC格式音频，立体声FM收音机，带蓝牙，可扩充MMC卡

发售价格：299美元



N-Gage QD 基本规格

网络频率：GSMGPRS 900/1800MHz

可选颜色：灰色

尺寸：118 × 68 × 22mm

重量：143克

屏幕种类：4096色TFT彩色屏幕，176 × 220像素，白色背景灯

通话时间：210分钟

待机时间：240小时

上市时间：2004年05月

标准配置：锂电池（1070mAhBL-6C），充电器，光盘，耳机

发售价格：199美元



N-Gage 游戏检阅

N-Gage 主机已推出整整一年时间，这一年的时间里，这个平台上也诞生了不少游戏，其中绝大部分都是欧美厂商的作品，有不少欧美知名大作比如《分裂细胞》、《使命召唤》等等游戏厂商在向各大主流平台上进行制作时也不忘顺带给 N-Gage 移植移植（笑），由于 N-Gage 具有不错的机能，所以很多游戏的表现效果都很不错，尤其是 FPS 游戏很能发挥 N-Gage 3D 机能方面的优势，因此受到不少玩家的好评。

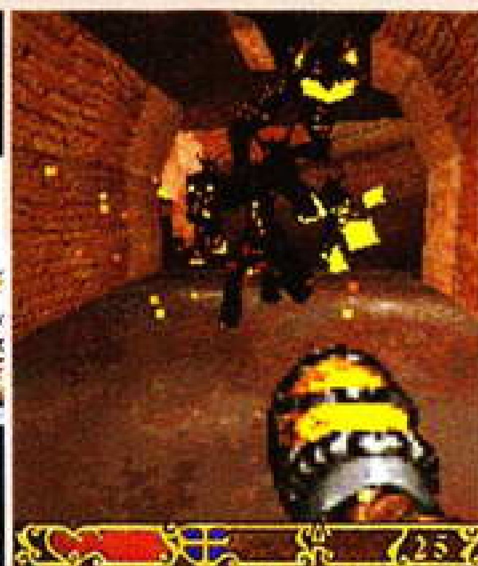
ASHEN　　ASHEN

类型：FPS	游戏人数：1～4 人	厂商：Nokia/Torus Games	发售日：2003 年 6 月



《ASHEN》是一款恐怖惊悚题材的第一人称射击游戏，是 N-Gage 上的一款原创游戏。故事讲述了一个名叫雅格布的男子为了寻找失踪的姐姐梵妮莎来到一个的曾被人遗忘的城市——“七河城”，在这个濒临毁灭的城市里到处充斥着袭击人的奇异生物，城市陷入一种超自然的混乱之中。雅格布心里明白，造成这一切的与他失踪的姐姐有莫大关系……





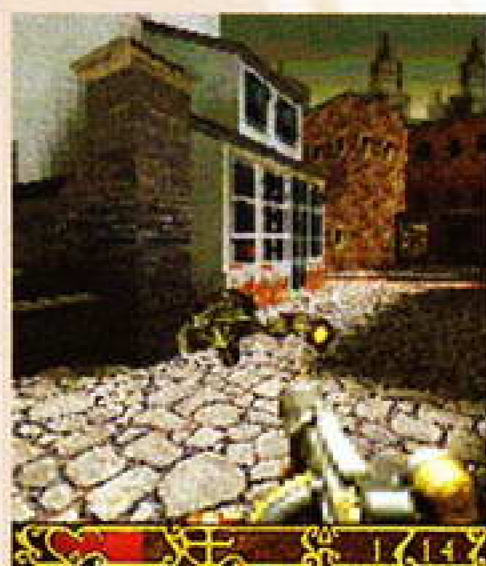
“ASHEN”在英语中有“灰白”、“灰烬”的意思，看过本辑“口袋光环”中该游戏相关影像的玩家也肯定能感受到游戏画面的灰暗风格，这正是与游戏的恐怖题材紧密相关的。

游戏特点

◆诺基亚 N-Gage 平台专用 3D 第一人称射击游戏。

◆通过蓝牙无线技术可支持 4 人同时战斗。

◆ 8 个单机模式地图加上 4 张联机地图。





◆众多漂亮的场景，从荒废的都市风景、引人入胜的大教堂到诡异的异族世界。

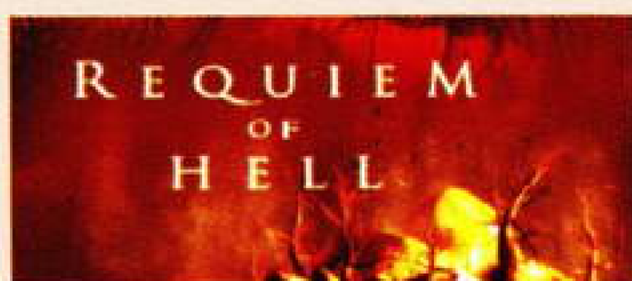
◆和 7 种高智能的敌人战斗，包括会攀墙的敌人。

◆使用 9 种武器，从手枪到手雷再到火箭发射器。

◆利用独特的“幽灵视角”模式，找出隐藏的敌人。

地狱镇魂歌　Requiem of Hell

类型：A·RPG	游戏人数：1～2人	厂商：Nokia/Digital Red	发售：2004年11月





《地狱镇魂歌》是一款典型的“大菠萝”式的游戏，采用动作RPG形式，玩家操纵主角在各个地下迷宫中杀敌，接受任务完成委托。可选角色包括男主角特洛伊（Troy）和女主角琳达(Linda)，通过战斗两人的能力可以不断得到加强，并可习得众多的魔法和特技。游戏对于魔法和特技的表现效果下了不少功夫，释放效果都比较华丽。

游戏特色

◆N-Gage独占游戏，也是N-Gage平台上第一款动作RPG游戏。

◆战斗在一个充满了原始怪物和武器的世界。





◆培养自己的角色，大量的特技和魔法可习得，大量的武器可收集。

◆具有超现实主义的突出视觉效果以及与环境丝丝相扣的动感音乐。

◆操作简单，易上手，方便玩家体验刺激的冒险。

◆游戏场景宏大，而且最初游戏会从两个随机地图中产生一个让玩家开始冒险，可重复性高。

◆通过蓝牙和朋友一起组队冒险（也可以互相对战）。

使命召唤　Call of Duty

类型：FPS	游戏人数：1～4人	厂商：Nokia/Activision	发售：2004年10月



知名的二战题材的FPS游戏《使命召唤》也即将登陆N-Gage平台。与PC版相同，游戏讲述二战盟军士兵作战的经历。玩家将通过盟军士兵的双眼去了解那次改变历史的战争。虽然是一款FPS游戏，但游戏非常强调团队合作的概念，玩家要与队友紧密配合，突破敌人的阻击完成任务。真实的音效和场景可以将玩家一下子拉入到那个战火纷飞的年代。

游戏特色

◆取材于真实战斗的11个任务等待玩家挑战。

◆可以选择美国、英国、俄国三国的士兵从不同的视角经历那场战争。







◆游戏中武器全部取材于真实战争。

◆游戏最初玩家扮演一名伞兵从诺曼底登陆战开始。

◆从“N-Gage竞技场”下载新武器以及升级装备。

◆4个专门的联机地图。

◆利用蓝牙可让4名玩家联机对战（可组队对战）。

口袋王国：征服世界 Pocket Kingdom: Own The World

类型：MMORPG	游戏人数：1~数千人	厂商：Sega/Sega	发售：2004年11月



《口袋王国》可以说是一款充分利用N-Gage无线上网功能的游戏，号称第一款全球大规模在线进行的手机游戏，允许数千名玩家同时在线游戏。玩家扮演一名君主，组建自己的军队，不断加强国家的力量对抗其他势力。游戏结合了策略、动作、冒险、卡片等多种要素，内容相当丰富。其实本游戏的前身是Sega于2003年为日本504i系列手机制作的同名作，不过现在的N-Gage版已经大幅强化了系统、画面、音乐等，非常值得期待。



游戏特色

◆第一款全球大规模在线进行的手机游戏。

◆超过100种单位可选择，400多种城堡建设方案，超过50000种道具。





◆可在“N-Gage竞技场”拍卖无用的道具，累计资金。

◆在单人模式下打败AI敌人，累计经验，之后便可通过“N-Gage竞技场”向其他玩家的王国宣战。

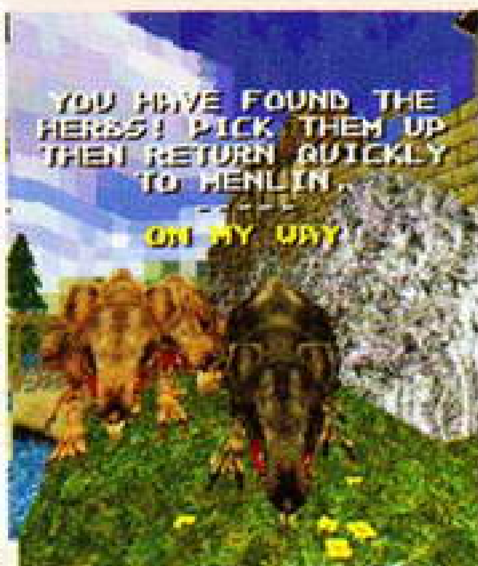
◆“N-Gage竞技场”会有BOSS守着通往更高等级排名的门，只有打败他们才能进一步提高成绩。

上古卷轴：影之匙 The Elder Scrolls Travels: Shadowkey

类型：A·RPG	游戏人数：1~4人	厂商：Nokia/Vir2L Studios & TKO	发售：2004年11月



“《上古卷轴》系列”在欧美是一个比较知名的RPG系列，在PC上推出了多款作品，这次的N-Gage版将是全新制作的一部，即剧情完全原创。为寻找传说中那枚蕴藏着神奇魔力的“影之匙”，玩家将通过主角的第一人称视点来展开一段剑与魔法的奇妙冒险，宏大的场景和色彩鲜明的画面让玩家有种身临其境的感觉。该游戏曾在今年的E3展上荣获了N-Gage最佳RPG游戏的大奖，游戏的素质值得期待。



游戏特色



◆可以选择刺客、原始人、游侠、黑夜骑士、顽童、剑客、战斗魔法师、骑士、和魔术师等8种职业，并可选择种族改变角色外形。

◆可获得大量的魔法、武器、防具以及道具，与50多种敌人战斗。

◆18个迷宫和地区构成了一个细致的幻想世界。

◆著名的Morrowind游戏动画设计小组所设计的画面给玩家带来强烈的视觉冲击，游戏画面流畅清晰，错落有致，色彩鲜明。

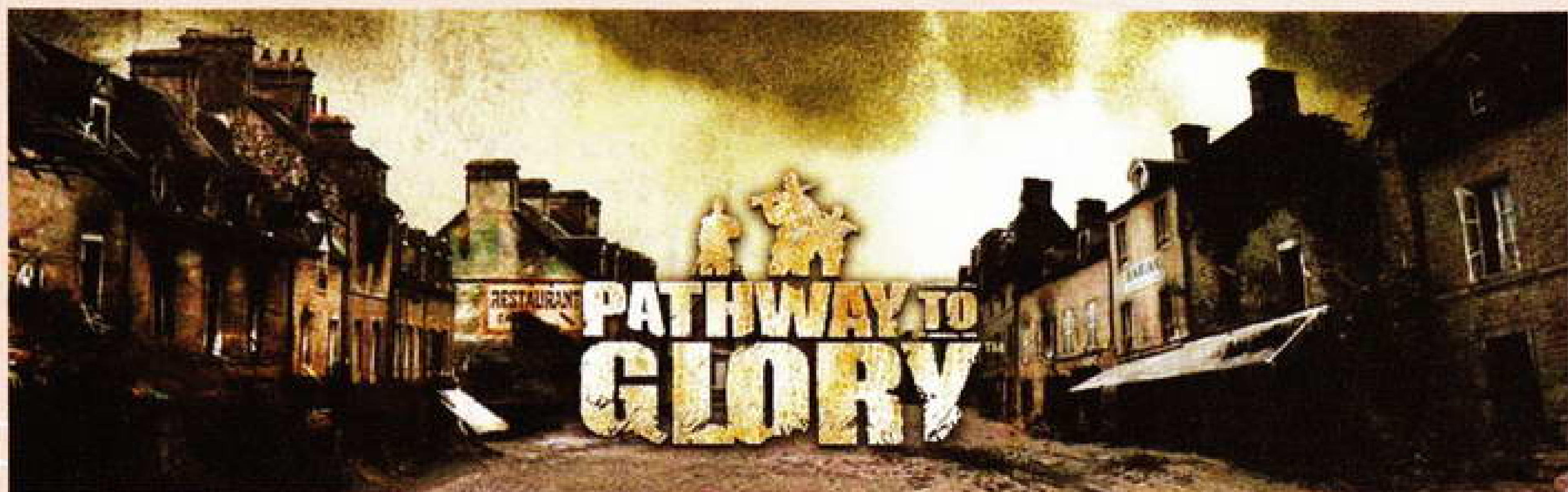


◆通过蓝牙可让4名玩家联机。

◆利用“N-Gage竞技场”打开新的版图、下载武器和魔法。

荣耀之路 Pathway to Glory

类型：SLG | 游戏人数：1～4人 | 厂商：Nokia/Nokia | 发售：2004年11月路



《荣耀之路》是诺基亚全力打造的一款N-Gage原创游戏，厂商给本作定义的类型是“回合制动作战争游戏”，游戏以二战为背景，玩家操作一个小队去完成各种惊险的任务，而游戏中的任务也都是取材自真实战斗。游戏玩法类似于PC上的《盟军敌死队》，但却不是即时进行的，而是基于回合制，小队中的每名士兵每回合都拥有一定的行动点数，移动、射击、扔手雷等都会消耗行动点，敌人也同样是这样。玩家要充分了解小队中各名士兵的特点，指挥他们协同作战。目前游戏的官方网站上提供了该游戏的试玩版，虽然只能玩一关，但已经向我们充分展示了游戏的魅力所在。游戏的画面相当精致，以高素质的3D模型进行渲染再用2D的方式表现，而且音乐音效也非常真实，可以说是N-gage上最值得期待的一款游戏。





游戏特色

◆专门请到二战顾问来参与游戏制作以保证游戏各项设定的真实性。

◆为了保证场景的真实，实拍了数千实地照片，甚至对160名芬兰士兵进行动态捕捉以保证人物动作真实。

◆游戏中可使用数量众多的武器，甚至坦克、飞机也可以操作，当然身上带的武器装备越多，你的士兵行动就越慢。

◆紧张激烈的战术回合制战斗，合理分配行动点数来指挥小队。

◆战场上的每个目标都是可以破坏的，而且一旦破坏，它们不会还原。

◆每个士兵都有经验值，随着战斗的增多，士兵的能力会慢慢得到加强。

◆可以利用快捷键快速缩小地图纵览战场，把握全局。

◆利用蓝牙可进行多人联机，并可设定士兵等级以及能力值，挑战更高难度。

◆利用“N-Gage竞技场”与全球的玩家进行对战、聊天，并可查看自己的排名。



N-Gage游戏一览表

游戏译名	游戏原名	类型	厂商	发售日
泡泡龙 VS	Puzzle Bobble VS	PUZ	Taito	已发售
大众噗哟	Puyo Pop	PUZ	Sega	已发售
红色派系	Red Faction	FPS	THQ Wireless	已发售
MLB棒球	MLB Slam!	SPG	THQ Wireless	已发售
摩托GP	Moto GP	RAC	THQ Wireless	已发售
混战	Pandemonium	ACT	Eidos Interactive	已发售
超级猴子球	Super Monkey Ball	ACT	Sega	已发售
索尼克 N	Sonic N	ACT	Sega	已发售
VR网球	Virtua Tennis	SPG	Sega	已发售
古墓丽影	Tomb Raider	ACT	Eidos Interactive	已发售
马塞尔·德塞利职业足球	Marcel Desailly Pro Soccer	SPG	Gameloft	已发售
雷曼3	Rayman 3	ACT	Gameloft	已发售
托尼·霍克职业滑板	Tony Hawk's Pro Skater	SPG	Activision	已发售
汤姆·克兰西的分裂细胞：隐秘行动	Tom Clancy's Splinter Cell：Team Stealth Action	ACT	Gameloft	已发售
FIFA足球 2004	FIFA Soccer 2004	SPG	Electronic Arts	已发售
模拟人生	The Sims Bustin' Out	SLG	Electronic Arts	已发售
Ashen	Ashen	FPS	Nokia	已发售
世嘉拉力冠军赛	Sega Rally Championship	RAC	Sega	已发售
泰戈·伍兹高尔夫 2004	Tiger Woods PGA Tour 2004	SPG	Electronic Arts	已发售
炸弹人	Bomberman	ACT	Hudson Soft	已发售
汤姆·克兰西的幽灵侦查团：丛林风暴	Tom Clancy's Ghost Recon：Jungle Storm	FPS/ACT	Gameloft	已发售
影子行动	Operation Shadow	ACT	Nokia	已发售
蜘蛛侠2	Spider-Man 2	ACT	Activision	2004年7月
古惑狼赛车	Crash Nitro Kart	RAC	Vivendi Universal	2004年7月
使命召唤	Call of Duty	ACT	Activision	2004年10月
科林麦克雷拉力赛车 2005	Colin McRae Rally 2005	RAC	Codemasters	2004年10月
Asphalt：城市GT	Asphalt：Urban GT	RAC	Gameloft	2004年10月
百战天虫	Worms World Party	ACT	THQ Wireless	2004年10月
地狱镇魂歌	Requiem of Hell	A·RPG	Nokia	2004年10月
FIFA足球 2005	FIFA Soccer 2005	SPG	Electronic Arts	2004年10月
上古卷轴：影之匙	The Elder Scrolls Travels：Shadowkey	A·RPG	Vir2L Studios & TKO	2004年10月
口袋王国：征服世界	Pocket Kingdom：Own The World	MMORPG	Sega	2004年11月
SSX：突破极限	SSX：Out of Bounds	SPG	Electronic Arts	2004年11月
荣耀之路	Pathway to Glory	SLG	Nokia	2004年11月
格斗之王	King of Fighters	FTG	Hudson Soft	2005年1月
X-Men传说	X-Men Legends	A·RPG	Activision	2005年1月
Glimmerati	Glimmerati	RAC	Nokia	2005
汤姆·克兰西的分裂细胞：混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell：Chaos Theory	ACT	Gameloft	2005年第一季度
根：混沌之门	The Roots：Gates of Chaos	A·RPG	Cenega Publishing	2005年2月
Xanadu Next	Xanadu Next	RPG	Falcom	2005年2月
黑暗：天使的愤怒	Shade：Wrath of Angels	AVG	Cenega Publishing	2005年2月
WWE	WWE	SPG	THQ Wireless	2005年2月
花花公子拉瑞：口袋派对	Leisure Suit Larry：Pocket Party	AVG	Vivendi Universal	2005年第一季度
VR特警	Virtua Cop	FPS	Sega	2005年第一季度
文明	Civilization	SLG	Atari	2005年
Driv3r	Driv3r	RAC	Atari	2005年
Rifts	Rifts	RPG	Nokia	2005年

专题企划

文 terror&红色彗星 编 马修

现实中的P·C
——纽约、大阪口袋妖怪中心游记

无法统计在中国有多少《口袋妖怪》的FANS，但可以肯定，正在看本文的您即使不是《口袋妖怪》的狂热者，也是对《口袋妖怪》有些了解和兴趣的玩家。既然大家都是《口袋妖怪》的玩家，那口袋妖怪中心各位也想必有所耳闻吧？不过大多数人是没机会去逛一逛这些“口袋圣地”的。不过没关系，在美国日本的玩友terror和红色彗星分别给我们带来了纽约、大阪口袋妖怪中心的文字介绍和图片，下面各位就收拾一下激动的心情，和他们一起去参观吧。

纽约Pokemon Center游记



不知道是传闻，还是真的，印象中似乎在哪里看过：全世界一共有3家口袋妖怪中心（Pokemon Center），日本两家，美国纽约一家。我有幸离纽约很近，曾到那里游荡，扫购几番。

第一次去已经是两年前的事情了，当初感觉无聊，随便点击着网页，不经意点到了Pokemon Center的官方网站，于是抱着试一试的态度到了纽约，真的找到了。

我现在还记得当时的感觉，我都惊呆了，还没有进入店里，已经发现了橱窗里面实物大小的模型，有喷火龙、赫拉克罗斯、巨钳螳螂等，我加快脚步正要推门而入的时候，突然发现，连门把手都是一个精灵球的形状，整个镀金的门在阳光下闪闪发光。推门而入，琳琅满目的物品映入了眼帘，无论是橡胶玩偶，还是服装饰品全部都是口袋妖怪的。店里的立体声音箱播放着《口袋妖怪》的音乐，和人们的说笑声掺杂在一起，听起来有种说不出的兴奋和自在。



屋顶上挂着一圈实物大小的电动精灵围绕着屋顶旋转，有小拉达、墨海马、马利鼠等，除此之外还有很多宣传海报，当年美国最新的电影就是《雪拉比超时空遭遇》了，这部电影的美版还有另外一个名字叫《Pokemon 4Ever》，店里的海报大部分都是关于它的。



我不禁想到几年前曾经在一张CD包装上面看到的一句话，在美国，大部分小孩甚至他们的家长都为《口袋妖怪》着了迷，这是真的。在店里从四五岁的小孩一直到五六十岁的老人，都开心得不亦乐乎。部分家长是陪孩子来到这里，应该说他们最初是为了孩子才来到这里的，但他们现在也都很开心。

一进门，右边是一些文具，连学习的时候都能看到口袋妖怪，那肯定是很幸福的事情了。旁边一些架子上挂满

了衣服，全部印着口袋妖怪，笔者有收藏癖，毫不犹豫地入手一件印着巨钳螳螂的背心作为珍藏。角落里摆着一台很大的机器，不难发现，这是一个图签形状的机器，在这里可以查询你想要知道的妖怪的资料。





对着正门的墙壁上，满满地排列着1～251号妖怪的玩偶，做工都很细致，奇怪的是全部都是中国制造，不过在中国是买不到这些玩偶的。一个个栩栩如生的玩偶看得我眼花缭乱，虽然我早已收集齐了251种，但仍是忍不住要伸手拿几只买下来，这就是口袋妖怪不可阻挡的魅力吧。



一些玻璃架里陈列着对战卡片，说起对战卡片想必大家都不会陌生，从当初的《红·绿》到当时的《金·银》，官方出了无数的对战卡，也正因如此，惹出了很多官司——这些不多谈，紧紧挨着橡胶玩偶的是一个很有特色的收银台了，顶上写着Pokemon这个名词，还有实物大小的主角妖怪如妙蛙种子、小锯鳄等六只都在此恭候多时，等待您交款呢！左边是卖盒装的套牌，塑料包装的对战卡、战斗用的骰子、场地等道具应有尽有，为了照顾这些珍贵的卡片，还有很多专门用来陈放卡片用的册子、盒子等。

再往左走就是楼梯了，真不敢想象二楼会是什么样子，第一步踏上楼梯往左看映入眼帘的就是实物大小的喷火龙、巨钳螳螂、赫拉克罗斯、果然翁等，一个个都很逼真，不时地做着一些小动作，偶尔还叫一两声，真让人有那种想要买下来的冲动，很可惜，这些都是不出售的。楼梯要转两次才能到二楼，走到第一个拐角的地方，转头往下望去，脑海里真是一片混乱，商品太多了，全部摆得满满的，大人小孩都在寻觅着自己心宜的商品。回过头继续上楼的时候，会看到目前所有口袋妖怪电影的海报，超梦、露琪亚、炎帝等……第二个拐角拐过去，可以看到一个非常大的荧幕，上面宣传着新商品和新电影等，若是了解口袋妖怪的人看到，都不以为奇，如果你还不是太了解口袋妖怪的新动态，那就停下来仔细观赏一番吧。

进入二楼，给我的第一印象就是这里的商品全部都是提供给低龄的小孩和女孩子的，从左到右扫视一周，几乎全部都是布娃娃和一些连环画。往右走，就进入了布偶的世界，大大小小的布偶什么样的都有，左边有一个电梯，可以通往一楼，顶上有一个突出来的精灵球，电梯门紧闭着，看来是已经下楼了；二楼右面的角落里，有一台很大很大的机器，顶上是一个在不停旋转的精灵球，这台机器有几个屏幕已经不记得了，这里可以连接上你的GBA来试玩，前提是你要自己带GBA，当然也有







直接就可以玩的，但那就不见得合你心意了！

再次穿过布偶世界，对着楼梯的又是一个收银台，跟一楼的大同小异，基本没有什么区别，不过大部分人都在一楼交款。左半部分其他的东西就不是布偶了，而是一些磁带CD一类，当然还有全部的口袋妖怪电影DVD。角落里有一扇门，进去里面可以试玩N64的《口袋妖怪竞技场》等游戏。



这次回到一楼，又重新把商品浏览了一番，发现很多跟实际生活联系上的口袋妖怪产品，有杯子、钟表、茶壶、相机等。笔者不敢待太久，怕突然醒来说这是我做的一个梦……

这就是全部的Pokemon Center了，依依不舍地告别了以后，笔者心里还是久久不能平静，多么想在多待一会啊！笔者这样想着抱着一堆入手的猎物满意地回家了。

后来我又来一次，感觉基本没有什么大的变化，但心情还是跟上次一样那么兴奋。不难感觉到，新的《口袋妖怪》时代要来临了，因为橱窗里已经贴出了水都守护神的海报。

第三次来，发现这里有了很大不同，笔者突然想起《口袋妖怪》的宝石版已经上市了！而随着电影《水都守护神》和GBA《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的推出，这里已经添加了很多宝石版精灵的相关东西，物品位置大体上没有什么改变，橡胶玩偶添加了一小部分宝石版。一些小玻璃柜子里面摆放着新的口袋妖怪游戏和新的口袋妖怪玩偶。

本想入手几只宝石版玩偶，只可惜口袋妖怪太受欢迎了，全部宝石版玩偶早已被抢光，根本轮不上我了，再次踏入二楼，这次的海报已经多了《水都守护神》，拐角的地方对着的墙壁是一幅很大的画，全部都是宝石版的妖怪，来到二楼，已经跟上次不一样了。



布偶少了很多，取而代之的是桌子，奇怪吗？桌子上刻着卡片的摆放位置等，一看便知，这是专门用来进行卡片对战的桌子，一些玩家在这里兴奋的玩着他们的卡片，这次卡片也是全新的了！添加了宝石版的138种精灵。还有一张桌子是专门提供给GBA玩家联机对战的地方，那个电梯的入口旁边贴了一张小牌子，画着那只宝石版的利牙鲨，真是用心良苦，就算看不懂英文，看到这只鲨鱼大概也能猜到这里危险——不要触碰，小心夹手，呵呵。可以说这次有了很大的改变，又是依依不舍的离开。

再一次的踏入这间大门的时候，感觉虽没有第一次那么强烈，但依然很兴奋，有种由衷的幸福，是说不出来的，橡胶玩偶经常被抢到货源不足不说，连收银台都忙得大汗淋漓，总是排着队





伍。这次，以往陈列在橱窗里的喷火龙等已经没有了，进门左手边是一只巨大的红色怪物——没错，是红宝石神兽古拉顿！它站在岩石上，在阳光的照耀下，身体闪闪发光，还真是应了游戏里的情节，一出场就会使得阳光强烈。走到楼梯口，左手边是《蓝宝石》的神兽海皇牙，个子仍然是很大，可惜不是实物大小——了解的朋友都知道它的官方资料体积是如何的巨大。右手边下面是一台NGC，发售不久的《口袋妖怪竞技场》在这里就可以试玩，不过这里已经成了对战的平台了，GBA玩家都连接上自己的GBA战斗，笔者观看了一会就继续上楼了。这次的电影海报又多了《七夜许愿星》——每次电影出来都会大力宣传。美国的商品总是比日本慢，最近美版的《火红·叶绿》要发售了，店里到处都是《火红·叶绿》的宣传品。





来到二楼，如果心细的话会发现，在屋顶的一片空地上，有以前在一楼的那些宠物，而二楼那间试玩N64的房间也换成了NGC试玩，墙壁上的玻璃刻着许多口袋妖怪的阴影，上面写着一句话"Who are you?"

外面是一排供试玩的SP，但早已不是宝石版的游戏试玩了，全部替换成了《火红·叶绿》，如果你自己有带机器的话，也可以和这里的机器通信，那样岂不是很简单就能得到3主角了？

布偶又少了不少，不过没来过的人还是会感觉很多，GBA弹珠台是否受欢迎我不知道，但是在2楼的银台旁边添加了一台真的弹珠机器，当然画面都是固定的，不过这机器上面刻着口袋妖怪，让人一看便知这并非其他商品了！

到目前为止，我已经不知来过几次了，每次来都会有新商品，每次来都会有新惊喜，每次来都与上次不同，不知道下次是什么样子，傻傻地猜测也许是很甜蜜的事情。口袋妖







怪最新电影放映，也公布了新的妖怪，未来会怎样？谁也不知道，惟有充满兴奋的期待了！ 如果愿意，就让我们一起说："Pokemon forever"吧！

附：纽约口袋妖怪中心一览





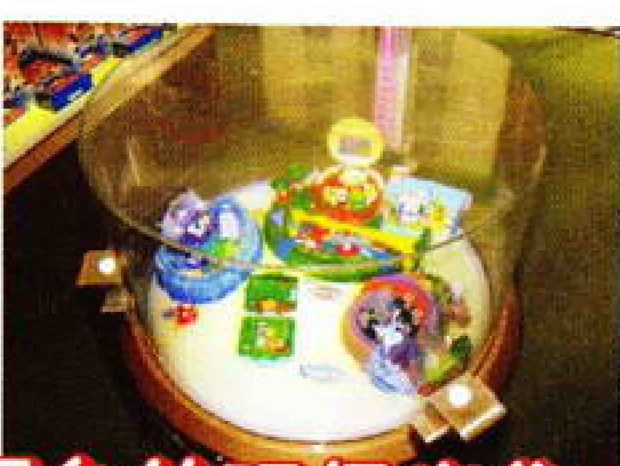
琳琅满目的商品。





装在大精灵球里的小玩偶。





这里还有更多的玩偶出售！





各种各样的模型也是应有尽有。



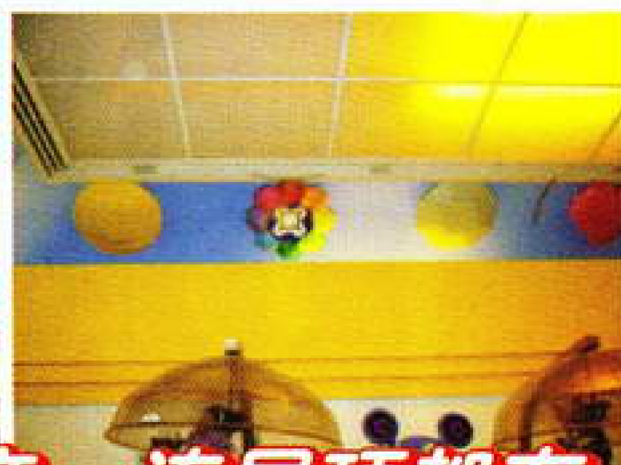


以口袋妖怪为主题的杯子、浴巾、陶瓷饰品等也都到处可见。





这里有各种主机、周边和游戏软件


各种各样的徽章，连屋顶都有。

大阪口袋妖怪中心游记



口袋一出，谁与争锋？相信大家都有目共睹了，现在口袋妖怪的狂潮席卷全球，几乎在全世界都能看到PM们的影子。像我们中国大街小巷商贩手中的“蓬克蒙”（就是D版商对PM的翻译，呵），英文版的Pokemon card game，还有日本市场上销售量所向无敌的“《口袋妖怪》系列”。这无疑都体现了口袋妖怪的巨大影响力。

作为PM发源地的日本，“妖怪文化”在日本人心中更是根深蒂固。从很久以前起，他们就开始边想象创造各种的“妖怪”了，像土之子（这个玩过《晓月》的人一定不陌生吧。还有金银版里面的那只土龙也是和土之子是一个样的）。这也许是PM能够深入民心的原因之一。试到日本大街上问问，恐怕没有人会不知道那只长耳朵，全身黄黄的电老鼠叫什么。

好了，既然是去了日本，又怎能不去看看那些超级可爱的口袋妖怪呢？所以这次我要给大家介绍的是大阪的“口袋妖怪中心”（Pokemon center Osaka）。口袋妖怪中心在全国各地都有连锁店，我拿着1张偶然得到的地图，幸运地来到了口袋妖怪中心的Shopping corner。一进去，工作人员便热情地送上3份东西。


▲如图，这个是扇子。背面好像是完型填空啊。


▲这个是《裂空》的宣传品



▲背面是用来收集印章的

在大楼的每一层都会有火箭



▲收集完成！

队——呵，说错了，应该是口袋妖怪中心的工作人员，只要全把他们找到并且收集印章就能得到1份贴纸（反正有空，去吧）。



之后又重复去了N次Shopping corner拿了一大堆扇子后，几经辛苦用英文问了11个路人才摸到口袋妖怪中心的门口。刚进去，一阵熟悉的音乐在耳边回绕——这不就是游戏中精灵中心的音乐么？太强了，居然能够模仿得如此之妙。

店子虽然不是很大，但不用说店里的商品是琳琅满目的，就让我们看看老任的赚钱口袋有多大吧。







▲是皮卡秋啊，还有一堆可爱的宠物呢！真让人有一种想捏它的冲动。不过仔细看会发现其实是Made in China的，再对照价钱就……

◀香港人称作扭蛋的摆设，国内好象叫手办吧。体积微小做工精细，可以说是尽善尽美了。不知大家是否有收集呢？

还有像是巧克力，相信小孩子会喜欢的。看来任天堂真的是把目标瞄准了小孩子的口袋呢！不过这还不新鲜，笔者曾经连哈利波特包装的都见过，难道那是传说中的速效逃课糖？



▲攻略书也当然不能少啦，买一本放着也不错，像工具书一样方便，可以免去上网查找资料的麻烦。从《口袋妖怪 红・绿》到GBA的《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》以及复刻的。


▲店内的装修也是相当下工夫的。



▲看啊，这就是老任的绝招了，又出新限定版机子，太赚钱了！



▲为裂空相关商品的宣传十分到位。



▲周边商品也很多啊。



▲抱着卡比兽睡会是什么感觉呢？



▲在火车站拍摄的《裂空访问者》的海报，这类广告相当多啊



▲玩卡者的天堂啊！恐怕这里的卡是世界最齐全的吧？



一想到下期《掌机王》有可能看到自己的文章，心里就满怀激动，不知下期在什么时候推出呢？这样离我的储钱买NDS计划又迈进了一步，不过这都要感谢《掌机王》对我们玩家所给予的支持。

专题企划

文 小雨 编 LIKY

享受手机上的中文RPG游戏大餐

编注：目前国产的手机游戏已日趋成熟，尤其手机上的中文武侠RPG游戏也渐渐多了起来，这是相当令人振奋的事。在手机上玩RPG，带给我们的不仅仅是新鲜感，还有一种亲切感，丝毫没有新游戏不知从何下手的不适应，下面就让手机玩家小雨为大家介绍几款手机上的中文RPG游戏。



● 关于手机游戏，作者有话要说 ●

一直都想聊聊关于手机游戏的话题，但时下眼看PSP、NDS发售在即，恐怕更没有什么人会关注手机上的游戏了吧。《掌机王》曾经介绍的这方面东西也着实不少，但大多数的玩家似乎都对此有所反感，始终对手机游戏怀有抵触的情绪。为此我一直都很为手机游戏鸣不平，大家为什么不能摆正态度，换个角度与心态来对待呢？如果玩家恰好拥有一台JAVA手机，那么不玩游戏岂不就是浪费了一种功能。况且手机虽然不能与专业的游戏机相比，但是它同样也能带给我们欢乐。手机游戏可以走到哪玩到哪，这是它最大的优势，你不一定PDA、GBA、小本本都时时刻刻地全装在身上，但是手机作为随时联络的工具，却是不可不随身携带的。这样我们在漫长的排队、候车、等人的时候，手机游戏无疑将大显威力，当仁不让地为我们打发掉了无聊的时间。



▲《风云剑侠》可算是手机上武侠RPG的代表作。

不过话说回来，我想众位玩家不喜手机游戏也是有原因的。一是国内的游戏不出新，还不够诱人；而国外的精品游戏虽然好，但是我们大多都无缘玩到，玩家体验不到其中的乐趣。二就是即使能玩得到的大作也只能在配置较高的手机机型上运行，但国内的玩家也一般都消费不起。

其实随着手机游戏业的发展，低配置机型上的作品也越来越多，越做越有型了。要说起哪款手机支持的游戏最多，恐怕就要数诺基亚的S40系了吧。虽然说S60型的游戏质量会比S40更上一个档次，但是由于S40的机子毕竟价格便宜，符合国内消费水准，彩屏的1000多不到2000元就能买到，并且支持JAVA，可谓超值。既然在国内S40的用户多，所以厂商开发支持的S40游戏也就多，反而是经常听到S60的用户抱怨玩不到S40上的热门游戏。除了诺基亚之外，三星、索爱、摩托上的好游戏也不算少。更值得鼓舞的是，目前国产的游戏已日趋成熟，尤其手机上的中文武侠RPG游戏也渐渐多了起来，这是相当令人振奋的事。在手机上玩RPG，带给我们的不仅仅是新鲜感，还有一种亲切感，丝毫没有新游戏不知从何下手的不适应。



但是和其他的游戏机种相比，手机在硬件方面有很大的局限性，无论是容量、显示、音效还是按键操作都有着极大的差距，无法完美地体现出制作人员的理念，因此手机游戏的发展路线一定会和传统游戏有所差别。为了解决容量问题，一些厂商的RPG游戏采取了按集连载或系列推出的方式上线，这样动不动就“待续”难免会让玩家们等得心焦，在下也经常看到论坛上有诸如“我看XX游戏要完结，保守估计，也得等到N部了……”之类的抱怨帖子。而另一些游戏厂商则采用GPRS下载的方式上线，玩家在特定的时候需要临时下载地图、剧情等资源数据来进行游戏，这虽然在一定程度上解决了容量问题，使游戏质量有了极大的飞跃，但下载时却需要玩家付出额外的流量费交给电信部门，若非GPRS包月用户，一般玩家谁也不情愿另掏一份钱来玩完一个游戏吧，毕竟现在全国大部分地区的GPRS收费都不便宜。不过看来联机下载已渐成趋势，只盼日后电信费用的收取能手下留情才好。



那么手机游戏既然不能在画面、音效或手感上取胜的话，把重心放在脚本方面下工夫就显得尤为重要了。没有好的编剧，这正是目前RPG的一个缺陷，剧情很难使人入迷，甚至有的情节安排老套得能让人猜出下文，这实在是应当引起重视的问题。

另外练功升级也是RPG游戏长久以来的一个弊病。RPG的耐玩性应该体现在故事与战斗的合成上，从而突出主题与内涵，而不是要玩家为了通关，只能耐着性子、被逼着在同一个场景的版块里不停的转来转去，一边麻木地熟悉地形一边无休止地打怪升级>_<……（当然凡事都有例外，咱们这一代玩《仙剑》《金庸》长大的一些练级狂，在等待推出续集的同时，惟一的乐趣就是机械地把旧作中主角的等级升到顶……*^^*）

再有就是战斗中的设计太过于依赖补药的作用，人人都大吃特吃以求保命并不光彩吧，仿佛玩家们全都变成了药罐子……嗯，想聊的话题还真不少，今日暂且先胡言乱语到这里吧。说了这么多，无非是想让更多的人喜欢上手机游戏，而不再对此存有过分的偏见，总之希望以后还有机会和大家一起探讨！下面我就给大家推荐一些手机上的RPG游戏，希望大家有机会试试。

（注：诺基亚40系列包括6610、6100、3300、7250、7250i、7210、6108、3530、6220、5100、6810、6820等）

手机中文RPG游戏推荐

游戏名称：傲世奇侠传（壹）

游戏类型：回合制武侠RPG

适用手机：诺基亚S40型；索爱T610、T618、T608、T618、T628、T630、Z600、Z608、K700、K700C



游戏简介：

故事的男主人公慕容天已经在卧龙观习武18年，话说这一日，慕容天总算达成了多年的心愿，师成下山。临走前向师傅道别，没想到师傅竟把慕容天的身世娓娓道来……原来自己从小就是个孤儿，惟一一封能揭开自己身世之迷的信是用一种特殊文字写成的，只有京城的司马一先生能给翻译出来（呵呵，原本冒险的旅程，如今又增添了寻根的色彩呢）……但是千辛万苦找到司马一时，却发现信中的许多字迹都已模糊无法辨认，只知收信人是当朝宰相姜慧，看来还得找宰相大人问一问了……可是正所谓一波三折，一路寻访到宰相府正待问明真相，却又恰逢宰相之女被歹人劫持……真想立即弄个水落石出啊！但无奈宰相千斤被虏，这可是迟疑不得，还是赶紧去救美眉要紧……（第一部到







此告一段落，且看下部如何续演侠士风范……）

简评：

作为百宝箱内第一款中国武侠RPG游戏，《傲世Ⅰ》的美工做得非常到位，Q版的人物造型都清新可人，极具吸引力，想不喜欢都难。场景地图也不算小，背景画面有房屋（不过民宅可是不能乱闯的哦）、河流、小桥、林木、石块等作为点缀，对于4096色的屏幕来说，颜色可谓相当的丰富，色彩在手机的背光灯下显得格外地鲜明透亮。当时笔者的心情真是高兴坏了！



▲居然认为我们堂堂慕容少侠是来抢钱的

在遇敌方式上，《傲世》采用的是踩地雷式。不过玩家在战斗中逃跑可是万试万灵的，打不过就撤。在战败后也并不会就此退出游戏，只是一句“看来我还需要好好练功”了事，相当贴心的安排呢。

在游戏中有一些特意的设计也是很有意思的。例如战斗中“物品”这一项，吃补药的动作是不限次的，可以直到你补满为止。在下抓住这一点，出山后遇到一个采药的老伯就不厌其烦地与之对话，每对一次话后便可得到一个止血草（反正那个老伯对偶有事相求，偶何不就此趁火打劫……），直到键盘按得手软我才把草药拿了个够，自此以后笔者都懒得去练级了，因为在后面的战斗中只要狂补生命值即可战胜敌手，可谓轻松之极……就可惜京城里没有设置个当铺，否则把这些白得来的草药拿出来卖，岂不是又能发小财一笔……（众人旁白：你好贪啊！）



▲战斗画面还算比较有魄力的。

再看看游戏中有什么缺点吧。首先就是主角走路的速度稍微缓慢了一点，行走时会略有延迟感。其次操作上还有个弊病，就是菜单里的物品比较散乱，物件没有用数字显示其多少，新增的东西全都按顺序排在了最后，这样找起来就很麻烦。笔者就是因为曾经在采药老伯那里贪了太多太多的草药，以至于后来在更换新装备时，爱机键盘都快按散了架才终于翻到……

另外《傲世Ⅰ》的剧情还是显得太短，玩起来不够过瘾，刚开了个头就没了下文。游戏末了还留下了个极深的悬念，主角心仪的美女两次都在面前一闪而过，只有慕容天才声称自己看到了美人儿，而我们广大玩家却都无缘一睹芳容，这就迫使众机迷们都万般期待故事的后续发展，同时也充分领略到了掌中世界的风采……



总之这是一款绝不可错过的必玩RPG！让你体验到在手机上玩RPG的特有魅力，方寸之间也有别样的精彩！

P.S：笔者研究的原地BT练级法（说它BT是因为此方法步骤较麻烦，但是升级还是挺快的。）

初期战斗时会比较吃力，玩家可以先在生命泉（在西树林南尽头就有一个）附近杀敌。这样本着打一次去一趟生命泉的原则，在免费加满血的同时还可以为自己攒下大把的补药。待到自己的能力略有提高（达到秒杀的程度更好），便可找一个难度适中的对象当靶子练，抱着它不放，磕死算(^—^)。步骤如下：(1) 进入战斗状态，击败该敌人；(2) 站在原地，存储进度；(3) 读取进度，原地不动，按5键。这时鉴于程序的设计会再次进入战斗画面，玩家就又可以再重复 (1) 的动作……只要反复按以上的三个步骤操作，便可不必再转来转去，实现原地不动迅速升级。

P.S2：在末期的升级，大家可以找宰相府的家丁来当陪练，就是输了也有经验加。做法就是只打赢前三个家丁（最后的家丁头不要打）就逃跑，然后再循环打那三个家丁，就能得到很高的经验值，对付最后的家丁头会更轻松。不过这个技巧只有练级狂才会感兴趣吧……

游戏名称：傲世奇侠传（贰）

游戏类型：回合制武侠 RPG

适用手机：诺基亚S40型、索爱T610、T618、T608、T618、T628、T630、Z600、Z608、K700、K700C

游戏简介：

承接上一部的故事，慕容天在追赶山贼的途中碰到了自己的小师妹，哭着闹着非要跟着师兄，没法子只好带上她。前行来到小河村休息了一晚，慕容天不顾小师妹的阻拦执意要独闯虎穴。不料第二天一早才发现，小师妹一气之下已经提前去了虎狼山……慕容天匆匆摸到山寨门口，却惊闻小师妹已经被众山贼所擒，二话不说立即拔剑上前。救出小师妹，慕容天便命她把宰相之女护送回家，自己攀到了虎狼山顶。没想到在巅峰之上，山寨的头目冰莲突然启动机关，二人双双都掉进了漆黑的地道……在密道的尽头两人发现了一个石室，其墙壁上刻有石壁遗书，原来冰莲也是忠良之后啊。细读遗书之后，慕、冰二人顿感事态紧急，必须火速赶往天山才能阻止奸人的阴谋得逞，保得国家的安定太平……（第二部至此暂时待续，欲知后事如何发展，咱们下回再说……）



简评：

在这部续作中，众位玩家终于看到了仙女美眉的真面目，果然就是慕容天一直想着的美女哦(^—^;)。玩第一代的时候，《傲世》就一下子冒出了三个美女_——小师妹、仙女美眉和宰相之女，原以为要上演一出四角的肥皂剧呢，却没想到在第二部中这么快就发展到了两人独处的地步(^—^)……不过即便如此，笔者仍是觉得二代的情节安排不够出新，剧情也没有什么大的进展，主角的玩命历程还是遥遥无期……

《傲世Ⅱ》不能接上一部的记录，玩家们辛辛苦苦升上去的级别和挣来的物品都要从零开始攒了。在操作上，二代的战斗系统大体上没有什么变化，基本与一代相同，在创新方面可谓是无所建树，略有不同的就是玩家不能100%的逃跑了。（P.S：顺便一提，《傲世Ⅱ》中玩家的最高级别练到LV17就到头了，以后虽然每打一次就会提示你升级成功，但实际上并没有升级的变化。说起这个来，练级狂人们可能会小小失望一下吧。）另外就是交易系统仍有待完善，在荒郊野地里就只有一个卖野药的（再P.S：玩家可以考虑不买土冥剑和鳞龙甲，后面的旅途中就能找到哦），淘汰的兵器护具也卖不出去，弄得笔者开始是没钱的时候盼有钱（出价贼贵），最后却是有钱的时候没处花（卖家闪人）……>_<

不过总体来说《傲世Ⅱ》还是继承和发扬了《傲世Ⅰ》中的所有优点的，虽然没有全新的突破，但是绝对不会比前作差，如果你觉得第一部作品还不错的话，那么这部续作就更加不可放过！

游戏名称：傲世奇侠传（叁）

游戏类型：回合制武侠 RPG

适用手机：诺基亚S40型、索爱T610、T618、T608、T618、T628、T630、Z600、Z608、K700、K700C

操作说明：方向键或数字键2、4、6、8为行走；行走时按3为加速，再按1可调回。数字键5对话、开宝箱。



游戏简介：

书接上回，慕容天与冰莲径向天山方向行进，路上再次遇上了小师妹，三人消除误会一起结伴同行。来到白雪茫茫的天山之上，终于在火龙洞里见到了传说中的“火龙神弩”。但神器由火龙来镇守，这东西可不太好惹，眼看慕容天胜利在即，却不料巨龙垂死前来了个猛扑，情急之下小师妹纵身一挡……慕、冰二人悲痛之下毅然带上神弩赶往京城。来到宰相府时只觉妖气弥漫，原来这里也被妖魔袭击了！大战过后救出了宰相，却又得知奸臣金同贵已带领了群妖前去社稷坛刺杀皇上，如让其得手则黎民百姓必定遭殃……慕容天自是愿为天下苍生而战，而冰莲也决意要一同前往，并引发了一段感人的告白……（第三部《傲世》到此为止，令人期待的下一部还等着大家……）



简评：

十分可惜，《傲世Ⅲ》还是不能继续上一集的记录，但是相信等《傲世Ⅳ》推出时情况就会有所改观，因为这次打穿游戏后会让玩家记下一个密码，以便在下一部中使用！在此特意给大家提供一个由“东方不败Ⅲ”修得的无敌码：16195660。LV40！！配备最昂贵的乾坤伏魔剑＋紫金龙纹铠的组合，但愿能在第四部中有惊人的表现！

这部《傲世Ⅲ》比之前两部作品又有了新的提高，而并非只是先前的续集那么简单了。首先是主角走路的速度变快了，并且游戏中按3还能再加快一倍，免去了玩家的疲劳感，是个非常实用的改进。其次战斗系统也更加完善了，不仅增加了气条和几种内功的绝学，而且更可在LV25时学会隐藏的御剑之术“劈星斩月”，大大丰富了攻击方式和小动画的演示效果；玩家要考虑到拼血和拼气的搭配使用，可玩性也有了相应的提高。再有就是改变了物品栏的界面，同样的物品被归在了一起，用数字表示其数量，终于不用再狠按键盘找东西啦。另外剧情也显得加长了许多，有时候笔者觉得应该TO BE CONTINUED的地方却仍有情节继续发展下去，着实令人惊喜。

不过在续作《傲世Ⅲ》里，购物还是不很方便。初遇白胡子仙时他开出的天价简直就是敲诈；在后期好不容易攒够一些钱却还需要跋山涉水、翻山越岭，走回到天山之上来买东西（大汗一个）……另外在游戏里有个小BUG，就是玩家在宰相府时，打魔兵不但得不到钱而且会倒贴钱，扣狠了还会出现负值（—_—|||），敌人都被干掉了居然还会欠他的钱，看来就连游戏的制作者也会担心玩家的银两多得没处花呢（^—^）。



由于手机的容量限制，很难把一个剧情详尽的RPG做成一个完整的OVA版，所以“《傲世》系列”采用了分部推出的方式展现给大家，让人有种看章回小说或者是看连续剧的感觉，在S40上的表现还是不俗的。这样做的优势就是，可以使每次的续作都能沿袭前作的长处并继续优化其技术，不断地推陈出新，最终提供给玩家更好的内容。

总的来看，环环相扣的情节、精致美观的场景、丰富多变的战斗，都在装点着这款不可多得的武侠RPG。从最开始的纯画面吸引，到现在对游戏剧情的认可，越来越多的玩家都对这款游戏充满了兴趣，它的下载排名也一直是高居不下。如果你是个忠实的传统武侠RPG迷，那么这款随时都可以握在手里的玩的《傲世奇侠传》当然就是你的首选佳作！

游戏名称：风云剑侠（剧场版）



游戏类型：回合制武侠RPG

适用手机：诺基亚S40型

操作说明：方向键或数字键2、4、6、8为行走；数字键5对话、开宝箱、确认；左右软键对应屏幕上的按钮功能

游戏简介：

这一日风云剑派掌门人李乘风决定闭关修炼，便吩咐自己的大弟子李飞云去一趟玉泉山庄，替自己向杨老庄主祝贺七十大寿。李飞云一路上除暴安良、铲奸除恶，英雄救美，好不威风。途中又得佳人赠与信物，体味其中妙文佳句，自然是美不胜收，乐在其中……由于李飞云的仗义相助，机缘巧合竟获悉了武林第一大邪派天摩教的阴谋！但闻玉泉山庄有难，面对恶势力虎视眈眈，小李又岂能坐视不管？自告奋勇独闯天摩教欲一探究竟，却不料深入魔坛才惊觉教中已是空无一人……不好！难道玉泉山庄此时已不免一劫？……各位看官不必着急，深得秘籍真传的李飞云最终挫败了邪教的阴谋，还抱得MM归，真是好不羡煞旁人……

简评：

一打开游戏，就听到一首熟悉的曲子飘然而出，竟然是……《仙剑》中的《蝶恋》！呵呵，看来经典在人们的印象中始终都是深刻的啊（~—~）。

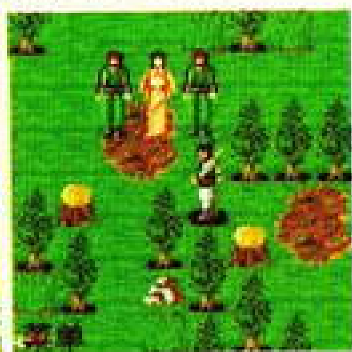
就在几个月前，此游戏曾经放出过1/3剧情的试玩版，当时立即引起了轰动，手机玩家们的好评如潮，纷纷奔走相告，都催促着正式版的上市发行。后来事隔多日，网上又放出了这款风云剑侠的“剧场版”，同样又掀起了一阵轩然大波，但是与上次不同的是，这次玩家们的评论是骂声一片……其实“剧场版”与“试玩版”的剧本内容基本相同，看来玩家们的意见应该是对剧场版的美工有所不满了。的确，剧场版的制作已经转手交给了正规军，新的美工班底把游戏里面的造型全都做成了正版的形象，人物的面目模糊得难以辨认，背景画面的制作也较粗糙，比起试玩版中Q版的画风及鲜明的配色，简直有些惨不忍睹。

另外个人觉得此游戏在菜单方面上的操作也略微有些不足之处。物品栏里的东西不太好找，其数量不是用数字来表示，而是一条一条地按得到的顺序全部列出，后拿到的东西要一直按下翻键才可以找到。笔者就是为了换上最后才得到的金丝宝衣，不得不狂按下翻键N长的时间……看来菜单的设计还是有待改进的。

试玩版与剧场版的画面对比



▲试玩版遇到山贼。



▲剧场版遇到山贼。



▲试玩版战斗画面。



▲剧场版战斗画面。

不过话说回来，《风云剑侠》中的亮点也是不少的。首先是游戏流程不像其他的单机RPG作品那么短，有相当完整的剧情内容，并且情节跌宕曲折，其中还包含了两个支线情节，分别在百花谷和杭州城里发生，完成事件后便可得到终极的武器；在爆机时显示藏头诗后，动用秘技还会出现一个意想不到的画面，也着实令人感到有份新鲜感。这样丰富的内容能在手机上有着很好的体现，可是一件非常不容易的事，事实证明其效果还是比较令人满意的。

在战斗方面，各种武功的招式都被做成了小动画，并在对敌时显示有生命条和气条，方便了玩家掌握敌我双方的体力状况。另外各式的防具、武器也都配有不同的微型小图标，方便观看，感觉既小巧又精致。玩家在调出状态栏时，菜单会缓缓地从左侧移出；与人交谈时会显示出半透明的对话框，这些细节也都体现出了制作班底的深厚功力。

作为为数不多的武侠题材RPG游戏，《风云剑侠》还是非常值得一玩儿的。目前这个版本只是风云系列中的“剧场版”，还有更精彩的正式版即将推出，请大家一同期待吧，希望正式版面世后会得到更多玩家的认可，在手机游戏中重新树立起武侠的风范。

游戏名称：圣剑玫瑰（Sword&Rose）1.0

游戏类型：回合制RPG

适用手机：诺基亚S40、S60型



游戏简介：

故事发生在中世纪欧洲的骑士时代，一大早就有侍卫来报米索，公主夜里失踪了。主角米索四处搜寻线索，得知公主原来是被狂龙抓走了。找到狂龙暴扁一顿，但此刻却为时已晚，公主已经落入了魔王手中！米索一路杀到恶魔古堡，不料却发现里面竟然遍地都是难打的狂龙……还好在这紧要关头，幸遇一位老者来指点迷津，了解到对付魔王的秘密。经过不懈的努力，米索终于让自己手中的圣剑力量彻底觉醒，英雄之剑再度复苏！依靠圣剑的威力，米索重新杀回古堡的尽头，铲除了邪恶的魔王并救出了公主，最终被国王授予“圣骑士”的封号，故事至此也徐徐拉下了帷幕……









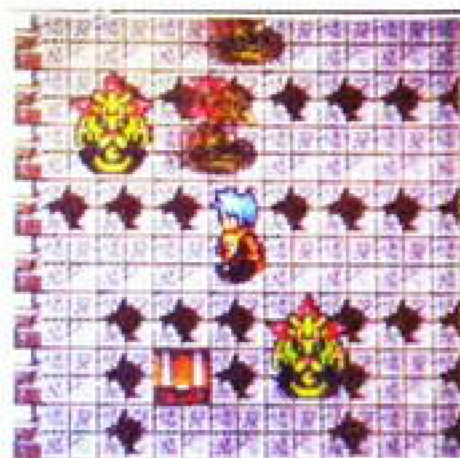
简评：

《圣剑玫瑰》要算是呆在我的手机里时间最长的一个游戏了，不是因为它是最经典的，其主要原因还是由于它的BUG……是的，这个游戏存在了大量的BUG，延迟了我通关的进度，但是我却从中又找到了新的乐趣。因为如果按正常的流程来玩，最大的困难恐怕就是升级了，在后期的升级中经验值要求的实在太夸张，高到每升一级就几乎要翻倍的地步，令我练级练到手软并且死战无数，爱机的键盘都快练碎了……但是正所谓“成也BUG，败也BUG”，虽然BUG严重影响了游戏进程，但只要善加利用，便大可扭转全局，真正使玩家有种从地狱升到天堂的感觉。（所以笔者吐血建议广大玩家按下面的“快速攻略”去玩，一样能体会到游戏的精髓，而又不会浪费玩家过多宝贵的时间和手机的电池。当然练级狂人除外，此游戏定能让您过足瘾 ^—^）


▲书柜里可看到游戏的历史背景和操作说明。

此外笔者感觉到游戏中还有一个地方略有欠缺，就是在恶魔古堡里有两处相当于“密室”的地方设计得不太合理。在里面几乎得不到什么药品灵符，如果你没带着回城符，呆在密室时存了盘，却又打不过里面的敌人的话，就该卡死在这儿进行不下去了，想走回去买药补命都不行，挂掉了就只能从头再玩。所以在此要提醒一下广大玩家，没有一定的等级就不要轻易去恶魔古堡的地下深层，身上也要千万至少常备一个回城符，既可避免恼人的战斗，也能防止玩家被禁锢于危险之地。

《圣剑玫瑰》的战斗动画做得非常优秀，堪称优良。遇敌时，会直接就主角所在的地图场景当做战场，然后在中央缓缓升起一座擂台，敌我双方各自对立两端，拉开架式准备应战。玩家的魔法攻击均由抛出的各种灵符来实现，每一种法力攻击都有不同的动态视觉效果，场面颇显华丽，并且还配合了震动的功能，更加增强了招式的气势与感染力。游戏中布景、配色、及出场人物的设计也都很出色，相信许多人都会喜欢主角米索那身披披风的毛头小子形象吧，这些都为游戏增色不少，在国产手机游戏中并不多见，的确有与欧美大作媲美的实力。不过最后通关时却没有结局画面，只有文字的叙述，令笔者多少有些失望。


▲遍地的狂龙。

本游戏的缺陷主要就是升级难，难于上青天，对于练级狂来说也许是幸福的，但对于普通玩家来说绝对是不幸的……其次就是BUG较多，虽

说BUG也救了不少玩家，但那毕竟是被逼出来的无奈之举。不过一个游戏能靠BUG玩出那么多另类的花样，想想也是着实不易（汗……）。总之笔者对这款游戏的总体印象还是相当不错的，虽然其中存在一些BUG，但终究还是瑕不掩瑜，相信玩过这款游戏的人都会把它留在自己的手机里一段时间。



PS：技巧研究

1.战斗中逃跑后玩家可自行补血，但是敌方却不会自动补血，所以再次与同一敌人战斗就可轻易消灭之。

2.死而复生大法：战斗过程中，当敌人快要把你的血条打没了的时候，玩家只要在自己临终前，头上有数字飘动的时候狂按5键，这时即使你的血格没了也不会退出游戏，只不过此时你的生命值是负数。这样你就可以继续攻击敌人，只要每次你被袭后头上出现数字时狂按5，就可以保证不死，持续作战就能终将对手打败。但是在你胜利前，请勿必切记要撤出来喝n个圣水补生命值为正数，否则战斗结束时照样会Game Over。注意狂按5和撤退的时机要把握好。

3.各处的宝箱有些是能无限拿钱的，由于手机型号不同，这些特殊宝箱所在的位置也不同，森林、地道、古堡里都可能有，大家多试试就能找到。有的宝箱要连续按几下5键才能无限拿到。

4.官方秘籍（虽说是官方公布，但许多机型都不支持，希望有运气好的玩家弄成功吧！）：在游戏中按住*键不放，过一段时间后再松开按0键，会提示你得到xx钱，钱的多少和按*键的时间长短有关。

5.有个BUG要注意：玩家在没有得到镇邪之眼之前，如果在恶魔古堡附近反复徘徊，也是可以进入古堡的。但是如果在堡里存了档，再取档时程序就会出错。所以建议没有镇邪之眼最好不要进入古堡，或者进入后不要在里面存档。

游戏名称：光明之路

游戏类型：回合制RPG

适用手机：诺基亚S40、S60型

操作说明：2、4、6、8控制移动方向，5为选择键。



游戏简介：

整个世界不幸被邪恶的魔王控制了，只有传说中宝藏的力量才能消灭这些恶魔。于是我们的主角贝克斯，担负起了拯救这个世界的艰巨任务，踏上了寻找宝藏的光明之路……为了打败宝藏的守护者，贝克斯一路上斩妖除魔，磨练出了过硬的本事，最终取得了胜利，并成功获取了宝藏。

简评：

初时玩这款《光明之路》时着实让我眼前一亮，游戏在美工上面下的工夫可是不小，画面明显带有浓重的日式画风，景物的色彩鲜明、亮丽；主角贝克斯的形象设计走的是"可爱派"路线，相貌十分的美型，走起路来还会一蹦一蹦的（呵呵，不要误会，可不是僵尸的那种跳啦），更显充满活力。总之游戏的画质还是非常值得称赞的。

但是随着剧情的进行，游戏的弱点也渐渐暴露出来。说实在的，作为RPG来说，《光明之路》的故事内容显得过于简化了，甚至可以说是……毫无情节……与传统的RPG游戏一样，玩家身兼重任，能在历险的途中不断地踩雷拾宝，但是其他的细致情节就不多了。玩家与城里人的对话内



容编写的也很粗糙，大都是些寒暄之词，由于游戏中没有什么谜题可供玩家去分析，所以谈话对玩家的提示作用也并不很大。另外玩家在遇敌时，战斗中没有小动画的播放，只是用几句文字语言来描述，这一点也是多少令人有些遗憾的。

总之这个游戏笔者觉得可玩度一般，地图迷宫走起来并不用花什么力气，升级难度也适中。故事取材虽然听起来颇有几分气势，但实际上玩起来还是很轻松的，比较适合RPG的初级玩家，是一款闲暇时打发时间的好帮手。

游戏名称：龙之秘宝



游戏类型：A·RPG

适用手机：诺基亚S40、S60型，三星SGH—S208、SCH—i519、SCH—X339、SCH—X359，索爱T618、T628、Z608

操作说明：调出菜单，在“记录”的选项上按5为保存功能，成功后会显示SAVED字样。在“道具”选项上按5即可装备武器，成功后在旁边会有E的标志显示。要在帕布尼加交谈时按5键。面对敌人时按5为攻击。

游戏简介：

人类无止境的野心与贪婪的欲望迫使地底的黄龙重生，原本温和的动物渐渐都变得凶猛起来，并且开始攻击人类。传说中只有勇者才能将黄龙的邪念打回深渊，恢复世界往日的平静。果然此时正有一位勇士来到了帕布尼加王国，并且挥舞着利剑直捣黄龙的巢穴……

简评：



这是一款日式画风的动作RPG，游戏采用的是实时战斗系统，玩家要注意找个使自己不会腹背受敌的有利地形进行战斗（如右图所示），反复切入几次这样的场景更可方便练级。初上手时，可能有些玩家会不知道自己要干些什么，其实只要挨个与帕布尼加王国里的市民对话，即可详知其原委。关键是要先找到龙之戒，才能继续找到龙之剑和龙之盔，最后通过东边新架起来的吊桥，勇者就可以去消灭黄龙了。怎么样，听到这里，大家是不是会有一种“勇者斗恶龙”的错觉呢，呵呵^—^。

在下觉得最值得称道的还是《龙之秘宝》中的游戏画质，各种造型设计都相当的简练精巧，树木、山石、花丛、河流等景物的搭配十分和谐，从整体来看，色彩效果的表现力直逼GBC游戏（大家是不是又有了一种怀旧和亲切的感觉呢~~），画面虽然简约，却不会使人感觉到单调。



另外游戏中配有一首音乐，曲调还算不错，要知道由于手机容量限制，带乐曲的游戏可并不多见，能称的上是“好听”的曲子可就更是难得了。

《龙之秘宝》的弱点所在就是故事的情节还不够丰富，其情节的展现全部都由各色的人物来口述，而玩家与人物的对话又全集中在帕布尼加国里，出了这座城就是渺无人烟的荒郊野地了，几乎再也找不到人来交谈，果然是灾难降临前的死寂呢。（顺便一提，在找到龙之戒的场景里，左边中间的石头可以穿过去，里面倒是有个黄袍法师可以帮你升级。）

另外很重要的一点就是作为A·RPG，其动作要素也是不可缺少的成份，《龙之秘宝》的操作方式相对来说就比较单一了，按5即为攻击，除此之外我们所要做的就是按方向键来迅速闪避敌人的攻击了，上手是极其容易的，但是游戏性就显得略欠火候。



游戏在菜单的操作上也有一定的缺陷，例如说存盘后只能保留玩家的等级信息，再次读取进度时就要重新装备武器，感觉很不方便。由于存盘也不会保留你的所在位置，所以每次进入地图时都要重新走一遍，面对如此宏大的地图，要完成任务也是颇费周折的呢。

算起来《龙之秘宝》已是一款很老的游戏了，但却仍不失为经典，从最早的英文版到繁体汉化版到现在的简体中文版，多年以来都通过了几辈手机玩家们一致认可，新玩家也必定会来尝鲜，总之是一款极具吸引力、并且非常受欢迎的好游戏。

游戏名称：虚幻武士

游戏类型：A·RPG

适用手机：诺基亚S40型

操作说明：按#键可查看地图，0可查看状态，5可选择项目。



游戏简介：

妹妹被骑士倍格绑架走了，哥哥瑞得来到山谷的村庄，请求智者帮助他救出妹妹。凑齐一些必备的物品后，智者打开山谷的石门。瑞得走过了重重的迷宫，来到了黑暗山顶之上，却见到妹妹很坦然地与骑士呆在一起，看来似乎事情的真相全然不是传说中的那么一回事，那么事情的真相究竟是……

简评：

《虚幻武士》是一款典型的欧式风格动作RPG。它的剧情虽然谈不上丰富，但也绝不会让玩家感到单调。玩家与村民逐一进行对话，便可得到相关的线索，前往地图中标记黑点的地方即可完成任务。相对于小小的手机屏幕来说，游戏中山谷村庄的地图画面可谓庞大，不过因为有指示地图可供观看，所以玩家可以准确的到达想要去的地方，少走了许多弯路。



游戏中还有一个有趣的地方。一次笔者刚进行完一场战斗，没有切换武器就跑去跟一个村民说话，结果只得到了对方的几声惨叫，当时我也没反应过来，见问不出什么内容，就又去找别人说话，但是对方同样不理我，并且在几秒钟内在我的眼前迅速消失(汗一个……)，同时屏幕上出现了一副邪恶的嘴脸……这时我才猛醒顿悟，原来在左上角图标显示为武器的时候是不能进行对话的，那样只会把村民打跑。这种缺德事要是干多了，敌人会被你的邪气所吸引而越聚越多，最终迫使玩家无法进行剧情，这一点还是应当值得注意的。

《虚幻武士》的战斗系统也有一定程度的创新。遇敌时会进入一个战斗区，玩家只要想法子正面冲向敌人就可以自动发出攻击，并且能同时对付多个敌人。战斗中还要不停地快速移动位置，好让敌人不确定你的准确方位，受到的攻击也会很少。另外玩家的攻击力是通过剑侠传授的武功来提升的，体力值是固定的不会改变，没有练级一说，所以不必过多的战斗以保存实力。战斗中玩家是可以从右上角的出口逃走的，但是会损失一些防御能力。



另外游戏中若长时间不做任何操作，背景灯就会在暗掉的瞬间自动亮起，并字幕催促“你还在等什么”，很人性化的设计吧，总之《虚幻武士》从内容上来看是款很不错的A·RPG，在操作上简单方便，极易上手，整个游戏玩下来感觉流畅。只要坚持到底，胜利终究是属于你的！

结语：好了，到此先告一段落吧，以后有机会再继续给大家介绍有趣的手机游戏。忘了说了，以上那些手机都可以在http://www.joyes.com/这个网站免费下载到，鼠标悬停“下载乐园”时点击“手机游戏”，在搜索框内输入关键词即可找到。适合GPRS下载和手机有红外或数据线的用户，希望大家玩得开心。

流金岁月——GB游戏怀旧长廊

文 卡氏创作组 阳光 编 LIKY

秋高气爽，大家看到本文时已经是秋天了吧。全新造型的NDS也确定了发售日，大家应该已经看到杂志上面相关的消息了吧，相信这个酷酷的造型应该会吸引更多的人去购买。另外“怪物”级游戏软件《口袋妖怪》也要推出最新作《绿宝石》了，大家也一定和我一样兴奋不已吧。《口袋妖怪》每一作都能卖到7位数以上，不知道本作……扯得太远啦，大家还是跟我来一起怀旧怀旧当初GB上的经典名作吧。

幸存少年 孤岛冒险

发售：1999	容量：8M
厂商：Konami	类型：A·RPG



初次认识这个游戏，是在同学买的一本游戏杂志上。当时看到的是游戏的攻略，原作者已经记不得是谁了。只记得攻略写得是段落清晰，引人入胜，看得我是热血沸腾，恨不得马上玩到游戏。但由于我们这边的游戏来得比较晚，大约是半年之后，我才见到汉化版，汉化水平暂且不提，但对我来说，只要不是日文的就好……(管他翻译成什么样)。其实我并不是那种一旦得到游戏就马上开始去校验攻略的人，我是比较喜欢自己先尝试着攻关。但这款游戏真的是把当时的我难住了(那时游戏水平还不行)，GAME OVER了好几次，可还是没弄明白究竟……只好向身边的达人请教，经高人指点才知道游戏中的“合成物品”有什么作用。将两个没什么关联的东西进行合成，就有可能出现一种新的物品，比如说木棒和树油可以变为火把，而铁球加木棒则可以变成铁锤，等等。游戏中的满腹度设置也相当真实，其实游戏在很大程度上借鉴了“《不思议迷宫》系列”的一些特点，比如饱腹度、回合制行动方式等等。游戏还带有一些解迷的成分在里面，虽然游戏的容量只有8M，但迷题的设定却相当独特，为了穿过有鳄鱼看守的河，让鳄鱼吃带有麻痹效果的草；用铁锤砸碎石像，得到其中隐藏着的宝石；使用水将很脏的石像擦干净，从而得到石像脸上的地图……有时在解开迷题后，你才恍然大悟：原来这么简单啊，为什么我没想到！这就是Konami赋予游戏的魅力。虽然游戏在后来也推出过续作，不过因为语言不通，所以放弃了(错过了很多大作，也都是因为语言这个原因，残念……)





你想试试劫后余生，荒岛漂流的感觉吗，也许这款孤岛历险是个不错的选择。至少它会让你知道，一个人是多么的困难，多么的无助(连吃饭都困难啊5555)，什么？你不相信？那好你自己去试试吧。

牧场物语2

发售：1999	容量：16M
厂商：Victor	类型：SLG

在一个远离都市喧嚣的郊外，在一个没有纷争，没有争吵的地方，拥有一间属于自己的牧场，这是许多人的梦想，每天要做的也只有简单的几样，没有所谓的压力，或许你还曾经在其中体会到生活的真谛，或许……人生就是这么简单。



我从小时候开始就和叔叔一直生活在乡下，村子里面有一个很大的牧场，那里的主人很好客，总是请村里人去玩。可是突然有一天，牧场主离开了，没有人知道为什么，也没人知道他去了哪里，还会不会回来，就在村长和大家讨论是否要将牧场改建为游乐园时，我不假思索地接下了照顾牧场的工作。虽然大家对我都还不太信任，但我知道只要我努力，就一定会成功的。大家知道了这个消息后，纷纷送来了一些农务用的工具，村里人待我都非常好，最有意思的就要数诊所的伊修大叔，他总是喜欢讲一些笑话给我们听，虽然并不好笑。

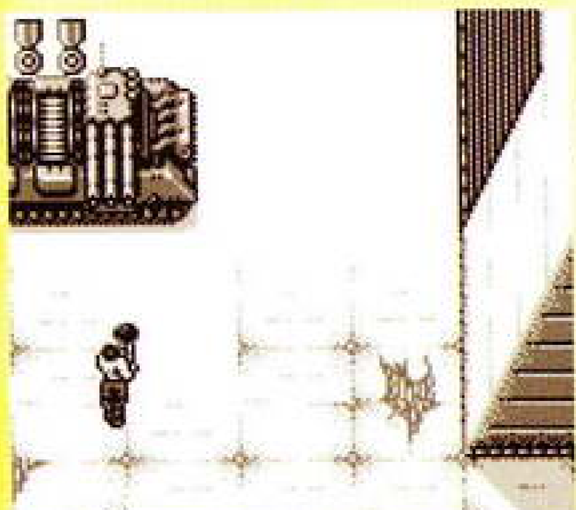
老实说，接手《牧场物语2》后的第一个月我还真有点吃不消，每天只是重复着相同的工作，种一些连我名字都不知道的东西，幸运的是那些买家无论是什么都照单全收，这对我来说是个绝好的消息，因为我直到现在还不知道什么东西会卖得更贵些，更受大家欢迎。没有付出不会有收获，经过一个多月的努力，我终于弄清了那些看起来好像一样的农作物的不同之处，也选择了一些生长期比较长，收益比较大的种类来种植，这样可以将我的下午时间解放出来。我从工具店的皮尔兄弟那买来了一个钓竿，准备在牧场边的池塘一展身手。经过几天的研究我发现那个池塘里面的东西还真不少，除了各种各样的鱼，还有很多奇怪的东西，比如说靴子，破罐头盒，我也通通放进了发货箱，因为我知道他们会把那些垃圾一起带走，不然的话还需要我自己动手。在生日那天村长还送了匹小马给我，说是让我照顾，你知道我从来没接触过照顾动物的工作，对于马更是一知半解，别说照顾，就连怎么和它相处都不知道，无奈只好去问动物店的谢托，在村子里面他是最热心肠的一个人，特别喜欢帮助别人。在一个下午不吃不喝的努力之下，我总算是了解到了一点和动物相处的常识，我用小本子将他说的话几乎全部记了下来。在临走时，他见我这么认真，还送给我一头牛和两只鸡，看来我的运气还是不错的，总是有好运降临在我身上。



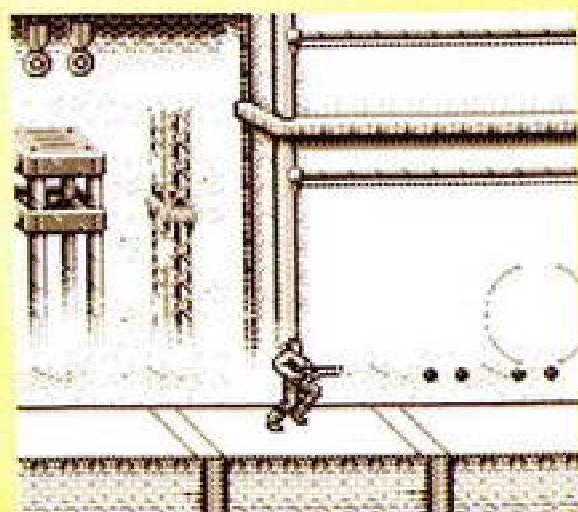
一个寒冷的冬季过后，大地又重新换上了春装，春的声音传遍了大地的每一个角落，春的气息感染着每一个生命，没有太多的喧哗，春天就这样静静地来到了……

魂斗罗

发售：1991	容量：1M
厂商：Konami	类型：ACT



几乎没有人会不知道《魂斗罗》的名字(这个我做过试验，连我老师都知道……他从来不玩游戏)，这个在国人心中占有神圣地位的动作游戏，其经典程度不言而喻。1991年Konami又在GB上推出了同名作品，游戏虽然是黑白的，但游戏中的各种关卡设计却依然保持了"《魂斗罗》系列"的高水准，困难却又不失技巧性。因为我的动作游戏水平实在是不怎么样，打了好几遍才将游戏通关(FC版我也是32条命才能通关，汗)。不过继承了FC版的各种枪支倒是给我留下了很深的印象，S型的霰弹枪、F型的火焰喷射器和在SFC版魂斗罗中出现过H型追踪导弹(虽然游戏中看不出是导弹……)。游戏共分为5关，其中包括一个隐藏的关卡，必须将其它4关通过，才可以进入。刚才也说到了，本作的关卡流程虽然不长，但设计得却相当精妙，你必须找到敌人的弱点，充分运用地形的优势，才有可能打败强大的敌人。游戏中的BOSS体形相当巨大，和我们脆弱的勇士形成了鲜明的对比。对于这款游戏我不必多说，从FC时代走过来的玩家一定会有种似曾相识的感觉。或许……我们玩的不单单是一款游戏，而是一种心情，一种儿时曾有过的冲动。



洛克人X2

发售：2001	容量：8M
厂商：Capcom	类型：ACT



我虽然是动作游戏苦手，但也因为"《洛克人》系列"的爽快感和唯美的画面（相比《洛克人世界》画面的表现可以说是一个质的飞越），还是忍不住找朋友借了一盘。CAPCOM大胆地在《X2》中采用了双主角交叉系统，你需要在ZERO和X进行选择。ZERO和X的不同之处在于他使用的是光剑，而非光枪，在动作方面ZERO也比X更讲究技巧。我觉得本作在所有GB的《洛克人》作品中难度是最低的，因为游戏不但采用了双主角制，还增加了强化零件系统，不同的零件、不同的辅助效果，只要搭配合理，通关也不会再那么遥远。这对于像我这样的玩家来说，的确是个非常体贴的设定，所以当初我也玩得不亦乐乎。当后来GBA上的《洛克人ZERO》发售时，我突然发现了《ZERO》与"《X》系列"的众多相似之处，比如多种多样的头部、脚部芯片和装甲，还有相似的战斗方式，可以说"《X》系列"其实就是《ZERO》的雏形之作，其中的诸多设定为日后《ZERO》的成功打下了坚实的基础，所以推荐所有喜欢《ZERO》的玩家也来试试本作，怀旧怀旧嘛。

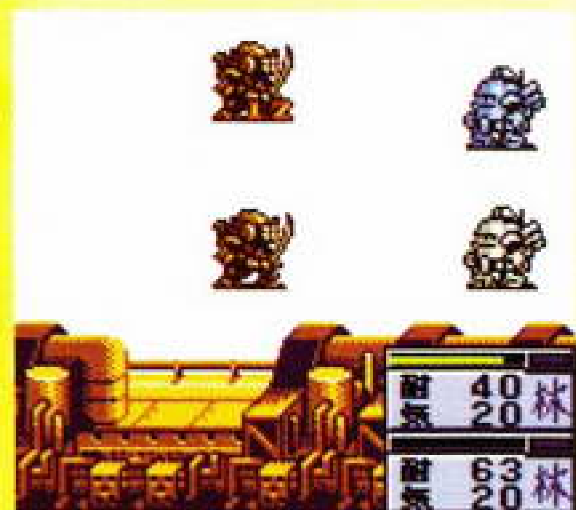


樱大战GB2

发售：2001	容量：32M
厂商：SEGA	类型：RPG



虽然笔者对日文也只是一知半解，但还是和朋友凑钱买了一盘《樱大战GB2》。和前作一样，你要扮演的只是花组中一个默默无闻的小角色，除了帮忙消灭敌人，还要使尽浑身解数来吸引（勾引？）花组里面的可爱MM.不能让她们被大神那小子一个人独占了（-_-b）。游戏类型既然改成了RPG，那么迷宫、升级和宝物是绝不能少的了，当然，《樱大战》中的独特机器"光武"在游戏中就成了我们的战斗、交通工具。在游戏中你还可以DIY一下主角的光武，不但可以设定光武的属性，还可以改造光武的配件，如：身体配件、手臂配件。你完全可以按照自己的喜好来做一个特别的光武，比如笔者的就是手持双斧，脚下履带，攻击属性也变为"火"，见怪就砍，见人就杀，灭哈哈哈哈（众人：这人疯了，给××病院打电话吧……）。每个光武还带有一个后备箱，里面可以装些战斗用的东西。另外，只要你和MM的关系好，她就会把她的武器送给你哦（读者A："那她用什么？"笔者："笨，她有备用的……"）。随着剧情的发展，所得到的武器、身体配件的种类也就越来越多，甚至有点眼花缭乱的感觉了，毕竟光武只有两只手……游戏的迷宫设计也相当丰富，巨大的潜水艇、极冻的冰室、高科技的地下基地等等。最重要的一点就是在迷宫中冒险时还可以选择一个同伴，可选择的有包括大神在内的9名花组成员。每个人的特性和必杀技也都不同哦。至于我的选择嘛，嘿嘿，大家猜一下吧，给大家个提示，她从来不使用武器哦（不是爱莉丝）。在冒险过程中还可以在一些隐蔽的房间或角落找到一些人质，找到后他们会尽可能给予帮助。当年我可是费了九牛二虎之力……还没找全，实在是太遗憾了。



篮球飞人2

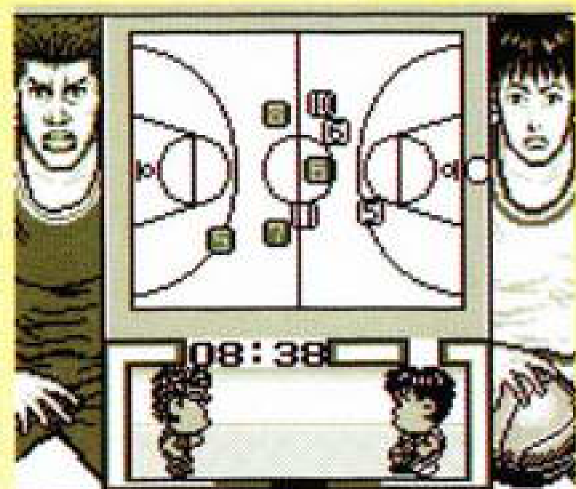
发售：1995	容量：4M
厂商：BANDAI	类型：SPG

《篮球飞人》的漫画相信不少人看过，笔者就是该漫画的狂热FAN，所以1994年Bandai在GBC

上推出了一款原创的《篮球飞人》后，在发了疯似的寻找后，总算是入手了一盘，比较可惜的是因为游戏是日文版，再加上游戏的品质并不是特别好，所以只是试玩了几下，就扔到一旁了。一年



之后，Bandai又推出游戏的续作，虽然前作令我非常失望，但还是在朋友的游说下买下了《2》，这次令我非常满意。相比《1》又强化了动作性，剧情收录到了神奈川县预选赛的结束。其实游戏中我最喜欢的球队是陵南队(因为队里面有仙道嘛^_^)，不过游戏中的湘北队依然是最强的，不仅仅是首发阵容，就连替补都比别的队多出两个，湘北有3个，其他队的只有1个。虽然在原作中其他队也没出现过什么替补队员……这点也算是忠于原作(有时我就在想，难道陵南和海南的人就不受伤?队里面就一个替补是不是太少了……)游戏还有一个特点，就是投篮的命中率取决于玩家，只要你的反应够快，每场比赛几十个三分球也不是问题……我就喜欢用“寿寿”的三分球。



星之海洋 蔚蓝星球

发售：2001	容量：32M
厂商：ENIX	类型：A·RPG

又是一个拥有32M容量的大家伙，笔者对“《星海》系列”早有耳闻。SFC上的《星海》虽然因为诸多原因错过了，但体验一下GBC上面的也不错啊，再加上游戏打着“GBC上最后的大作”的招牌，实在是令人动心，最后终于玩上这款大作。就游戏性而言，它绝不比现在GBA上面的游戏差。熟悉本作的朋友知道，星海是一款 A · RPG，在战斗中玩家需要控制游戏角色进行战斗，玩起来十分爽快，在冒险中可以收到的伙伴也各具特色，魔法师、魔法剑士、机械师，总之是什么职业都有啊。(他们当中我最喜欢的是剑士DIAS^_^)每个人也都有属于自己的特技，比如魔法剑士会喷火，机械师可以进行跳跃……不掌握这些人的特技是不可能通关的。游戏中还加入了培养的成分在里面，而数十种技巧，也让角色的成长更加多变，更加自由(我的剑士在最后可是非常强的呢)。游戏在通关后还拥有一个隐藏迷宫，这个迷宫BT到令人发指，不过不少人的隐藏装备就藏在里面，迷宫的最后还有一个“昂翼天使”在等候着你，至于它的战斗力嘛……恐怖。



街霸ZERO

发售：1999	容量：8M
厂商：Capcom	类型：FTG

作为街霸的一个分支，“《街霸ZERO》系列”也拥有相当多的拥趸。少年时代的格斗家们自然成为了游戏的一个卖点，可他的成功不仅仅是因为唯美的人设，还有其严谨的判定，准确的手感把握。不过既然移植到了掌机上，在画面、音效等很多方面都进行了缩水。但是乐趣依然不减。所有角色的必杀技也都完美地移植过来，RYU的波动拳、真空波动拳。KEN的升龙拳、神龙拳，以及其他角色的全部特技。自己虽然在格斗游戏方面没什么天赋，但在经过长时间的苦练后，终于能够打败游戏中的BOSS了(-_-b)。游戏的另一个特点，就是人物的大小采用了真实的比例，而不是像“《热斗》系列”的Q版，虽然等高的人物在细节处理方面并不是很完美(看不清人物的脸，只能通过穿着来认)，但配合上细致的背景(游戏的背景真的非常棒，而且其中还有些动态的物体，比如火车冒出的烟)，给人一种蛮“街机”的感觉，这也正是“《热斗》系列”所没有的。老实说，我并不是“《街霸》系列”的FANS，但在当时此游戏还是深深地吸引了我，在生气或者心情不好的时候就拿出来殴打电脑一顿，呵呵，格斗游戏的基本职责。

随着时间慢慢地流逝，NDS和PSP的发售日也越来越近，游戏界内又一场没有硝烟的战争也即将开始，有时想想，我们这些“怀旧情节”的玩家还真是很幸福呢，因为完全可以不必为那些所谓明日“大作”担心。游戏记录着每一个GAMER逝去的时光，或辛酸、或快乐。游戏与人的关系其实就是这么简单。也许多年之后，我们的怀旧情节未变，对象嘛，GBA、NDS、PSP也说不定哦。(笑)

文 LIKY

小神游俱乐部

小神游SP发售箭在弦上

——神游公司采访记

留意了前面"掌机情报站"的读者应该已经了解到，小神游SP即将于国内上市，想必国内不少玩家对此消息都相当关注，为此本刊专门联系到神游公司内部相关人士，就不少玩家关心的问题进行了一番采访……

——小神游SP具体将会于什么时候在国内上市？上市价格是多少？随主机会附带什么？

第一款小神游SP将在10月内在国内正式上市，随主机附带220V电源适配器。同时，神游公司推出类似"任天堂俱乐部"的积分机制，会员积分累计到一定程度，就可以得到神游公司提供的精美礼品。为了鼓励用户参加俱乐部积分活动，每位购买小神游SP的用户只要将保修卡副卡寄给神游公司，都可以获得小神游SP的首发礼品。

关于小神游SP的价格，将以一个非常有冲击力的价格与大家见面，小神游SP的价格将为全球行货SP中的最低价，充分考虑了中国国情。神游一直相信大陆玩家是理性而聪明的消费者，会从价格、售后、功能、服务、购买风险等多方面综合考虑，作出购买决定。神游希望此次小神游SP的上市，能够凭借其性价比的绝对优势，给玩家以真的实惠。

——小神游SP与GBA SP相比有什么区别？发售颜色会有几种。

在小神游SP机身上，用户将看不到熟悉的Nintendo标识，该标识被iQue标识取代。标识LOGO重要性不言而喻，为体现小神游SP的独特性又保持美观，神游和任天堂作出了如上决定。我们也可以看出Nintendo与iQue良好的合作关系。出于防伪考虑，在小神游SP的机身上将有特殊的设计，可以让消费者轻松分辨。避免买到假冒产品。玩家在购买美版、日版水货机时，一定要再花一笔钱购买变压器，才能使用。小神游SP附带220V电源适配器，即插即用。也就为玩家省了购买变压器的钱。



▲小神游SP的LOGO。

小神游SP会先推出两个颜色，一个颜色为目前SP色系中已有的流行色，另一个为专为中国地区订制的特殊新色。可能读者们都不知道，SP系列推出新颜色的过程是非常繁复和慎重的，事实上，为了争取SP有特殊色我们已经努力了两个月了

——会有软件与小神游SP同时发售吗？小神游近期会发布什么新游戏？

同步上市软件和续发软件尚未最终确定。

——GBA在日本已经停止销售，那么在小神游SP发售后，国内的小神游GBA会采取怎样的销售策略呢？会不会也在一段时间后慢慢停止销售。

GBA在全球仍维持着非常高的产量。GBA是一款经典成熟产品，也拥有明显的价格优势，GBA在全球既有忠实的老用户，也有不断加入的新用户。GBA作为新玩家的第一款游戏机将长期拥有可观的市场。神游的愿望是推动中国游戏产业的发展，让更多国人享受到游戏这一现代娱乐。而在中国市场要普及产品，除了功能、性能外，还必须考虑到大众的购买能力，而GBA无疑具备了普及型掌机的一切优秀素质。随着SP全球范围价格调整和小神游SP的即将上市，小神游GBA也必须有所调整。所以，神游在9月中旬已经对小神游GBA的价格作出了大幅度调整，保持了对SP相应的价格优势，相信大家已经在市场上看到了这种价格调整后的变化。

——小神游SP的发售后，会在神游俱乐部进行什么相关活动吗？

随着小神游SP的发售，神游俱乐部中引入了类似"任天堂俱乐部"的积分机制。会员每购买神游产品都会获得相应积分，会员积分累计到一定程度，就可以得到神游公司提供的精美礼品。

为了鼓励用户参加俱乐部积分活动，每位购买小神游SP的用户只要将保修卡副卡寄给神游公司，都可以获得小神游SP的官方首发礼品，并建立自己的积分档案。

——之前曾一度传闻说随日文版《口袋妖怪 绿宝石》的上市，神游会同期推出行货中文版，现在看来这的确是谣传了，不过神游是否计划推出中文版的《口袋妖怪 绿宝石》呢？

其实这是在谈的其中一个项目，但游戏没到肯定就推出的地步。当然我们也和众多第三方有良好的合作意向与初步接触，许多游戏的本土化进程都在进行中。

——国内已经有不少GBA游戏的汉化小组，他们汉化的游戏有许多素质都很高，神游有没有与这些汉化小组进行过接触，有没有计划将这些民间组织收编为正规军呢？

其实我们公司游戏工程部有部分成员，就是国内汉化小组的骨干，他们是自己投简历，按正常程序进来的，并没有特别考虑他们业余是什么背景，国内人才真的很多，我们一向欢迎有经验者加盟。

——听到这个消息，这些小组的成员一定很高兴。好的，多谢您接受我们的采访。

不客气。

编注：对于大家关心的小神游SP的价格，我们从熟悉的经销商处了解到，小神游SP的价格会定在650元左右，而相应的小神游GBA的价格会调整到500元以下，这种震撼性的价格无疑将会对目前混乱不堪的水货市场造成颠覆性的冲击，受益的肯定是广大玩家。

文 Edison 编 LIKY

小神游俱乐部

小神游完全解体报告（内部篇）
—iQue行货GBA与翻新机GBA之权威鉴别

感谢神游科技为本文提供测试样机

GBA第一层部件

包括：[GBA前后盖（制模、金属挡片、十字螺丝×2）、LR键（金属弹簧片）、左右 防滑磨砂条、主板背面（液晶排线槽、主板标识条、卡带插槽、耳机接口、开关钮、电容、电池触片、音量调节轮、十字螺丝×2等）]


翻新


行货

从内部结构来看，可以确定翻新机GBA的前身是从市场上低价回收而来的旧水货，然后将其主板加上劣质的假冒主机外壳，内部的焊点、金属排线等已经随着时间的流逝而失去了光泽，微电子元件已经老化。按照国际标准可以定义为电子垃圾，按照国家质量监督检疫总局和国家认证认可监督管理委员会发布的第38号公告，此类产品不能在市场上销售。（水货通常是指面向其他国家或地区发行的产品。）

而小神游GBA则是通过中国工业部发布的中华人民共和国电子行业标准之家用电子游戏机通用技术条件全方位测试的产品，生产、检验、包装、运输全过程都按照国际标准，玩家可以放心使用。

下面让我们来看一下翻新机GBA和小神游GBA的内部对比：


翻新　行货

1.GBA后盖

翻新机后盖：模具制造上比较粗糙，不但浇模接触点少，而且接触点无光滑处理；

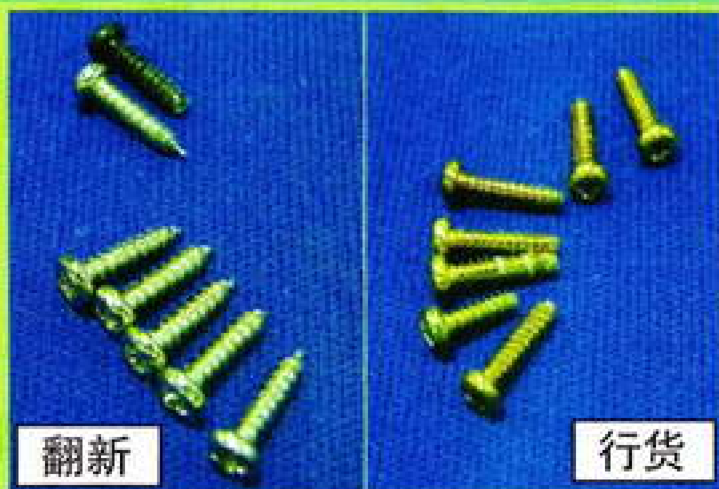
小神游GBA后盖：制模精细，铸模接触点分布合理，且光滑无残边，整体外壳通过GB2423.10 振动测试和GB2423.5冲击测试，有效防止内部件破损。

2.主板上部和机壳的中间层、金属挡片、十字螺丝

翻新机（下）金属挡片：材料为不耐冲击的金属片，在钢印编号时已经使其凹凸不平，而且没有防锈处理；

小神游GBA（上）金属档片：材料为防锈处理金属片，不会因为机器受冲撞而变形，与机壳同时通过多项振动和冲击测试。





翻新机(左)十字螺丝：为尖头十字槽盘头铁螺丝，机械性能较差，磨损严重，和机壳的螺丝孔接触不紧密。

小神游GBA(右)十字螺丝：为平头十字槽盘头不锈钢螺丝，机械性能、耐磨性好，和机壳的螺丝孔接触紧密。



3.LR键、左右防滑磨砂条

翻新机(左)LR键：内部制模做工不均，有较大空隙，按键手感轻重相差较大；

翻新机(左)左右防滑磨砂条：做工素材则是很差的塑料，即光滑无处理、又无磨砂手感处理，而且与前后机壳结合有空隙。

小神游GBA(右)LR键：内部结构完全符合支梁冲击测试而设计，有利于提高与主板上的按钮垫片的接触，整体制模均匀如一；

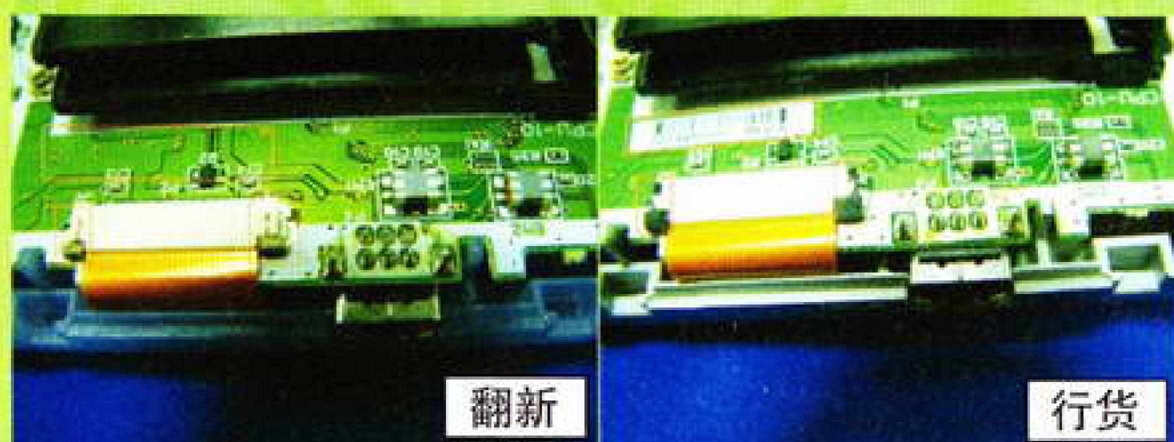
小神游GBA(右)左右防滑磨砂条：设计考虑到玩家使用时的握感和于外壳的质地，用料为较好的ABS工程塑料，耐磨耐高温，即含有边缘光滑和哑光磨砂处理，与前后机壳结合紧密，不易渗漏灰尘和水，即对主机有益又体贴玩家。

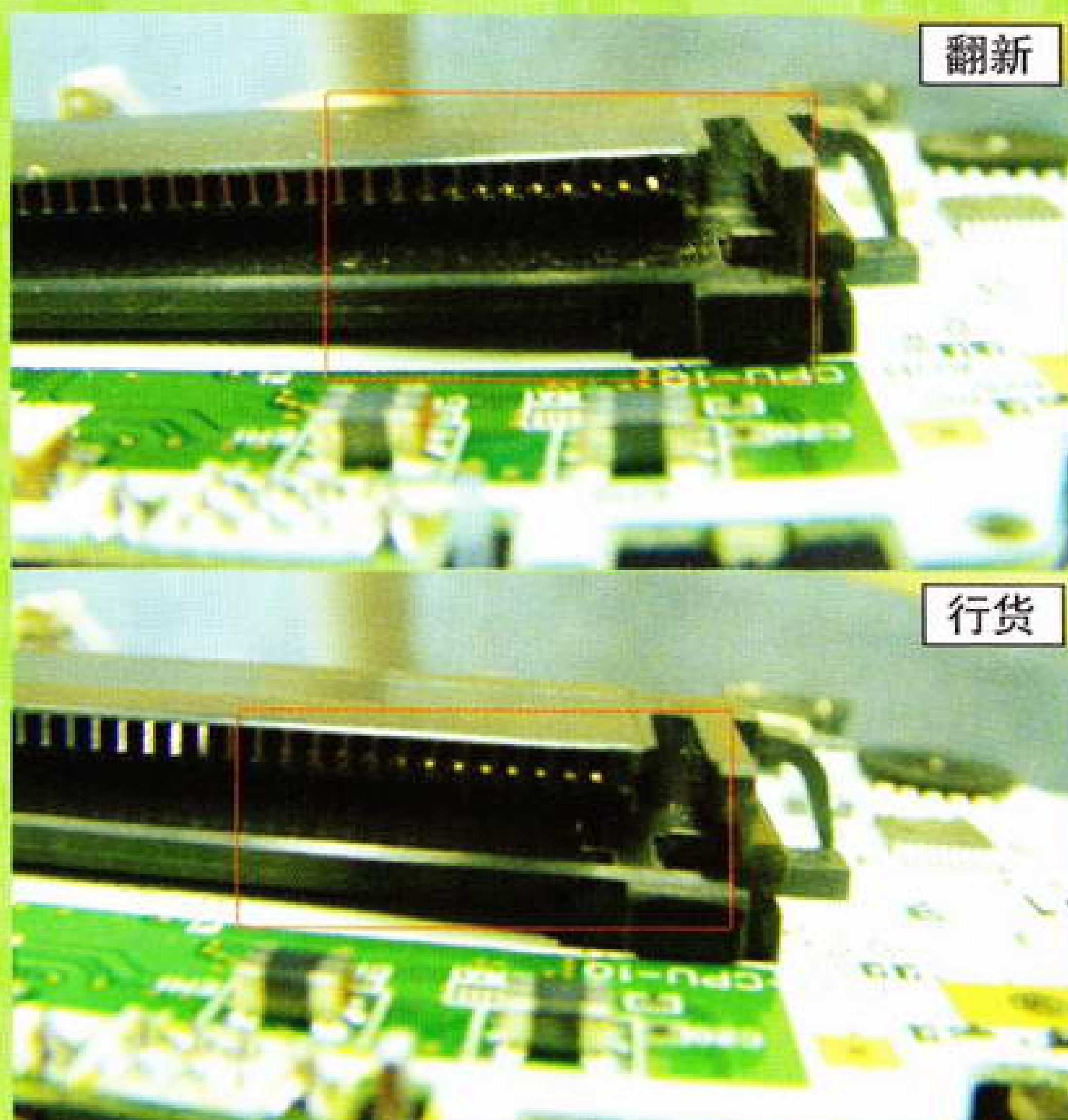
4.液晶排线槽、主板标识条

翻新机(左)液晶排线槽的排线扣用的是较短的塑料条，材料无柔韧性，在高温或潮湿环境中，时间长了不是和卡槽粘住，就是会断裂；翻新机无主板标识条，不能得到任何的生产信息，这类配件应该来自于二手再次改造，属于无任何批准文号的"三无劣质配件"。

小神游GBA(右)液晶排线槽：的排线扣用的是较长的柔韧性塑料条，耐高温，在潮湿环境中，仍然保持自身的光滑柔软，便于拆卸。

小神游GBA主板标识上有条形码和内部编号，可以识别出场的时间、车间号等，是正规电子组件的重要标识。

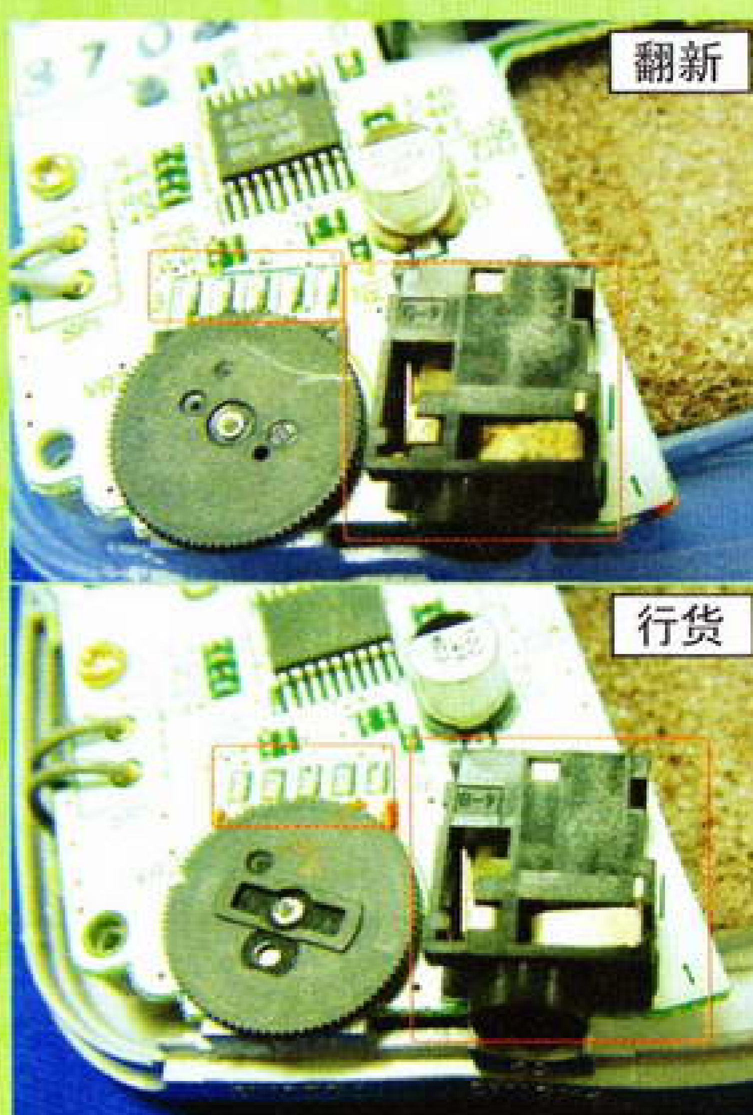




5.卡带插槽

翻新机(上)卡带插槽：内部有很多灰尘，金手指上也已磨损，并失去了金属触片的弹性，这是由于卡带插槽是和主机板相连接，非官方的技术无法更换新插槽，由此可见翻新机的内部是来自旧货机器；

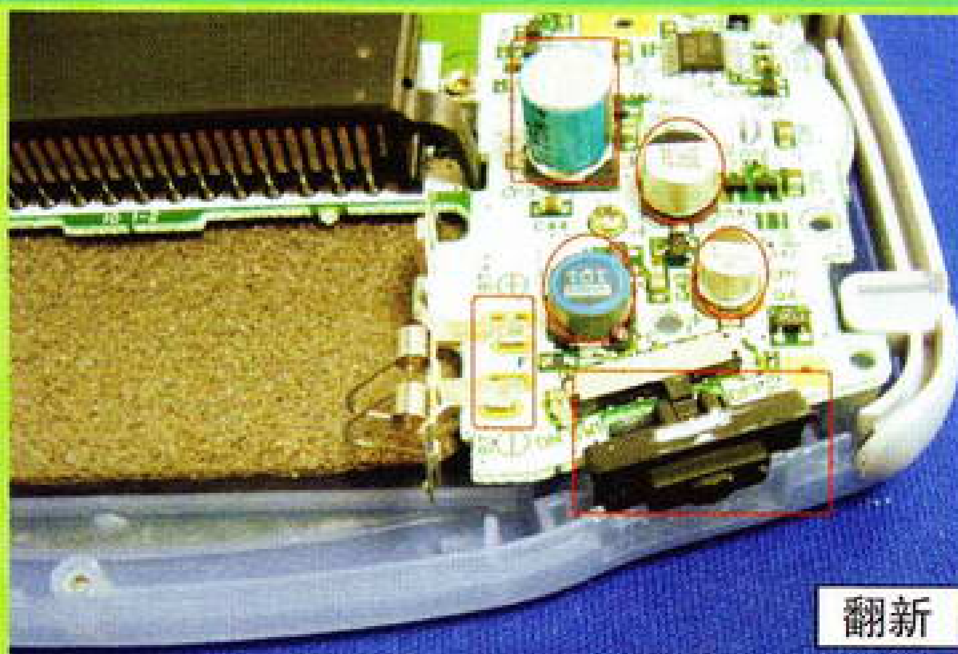
小神游GBA(下)卡带插槽：内部则是全新的配件，不会造成金手指和卡带插槽的接触不良。

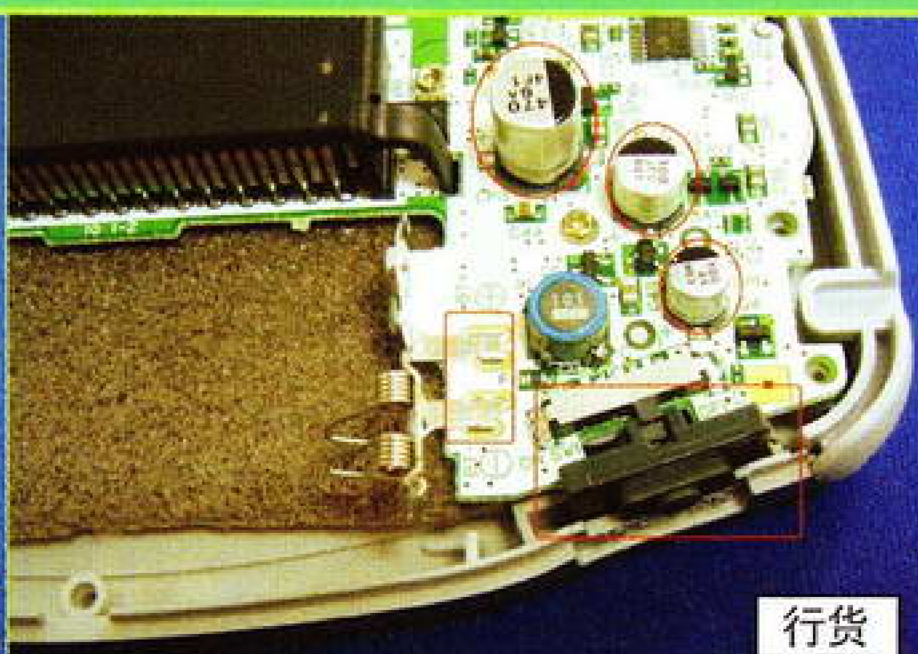


6.耳机接口

翻新机(上)耳机接口：金属部分因长期处于潮湿环境中，已被氧化，如果在不更换此组件，会导致电子故障。

小神游GBA(下)耳机接口：各部分组件的金属部分含有抗氧化处理，通过恒定湿热测试，不会出现材料损坏引起的电子故障。





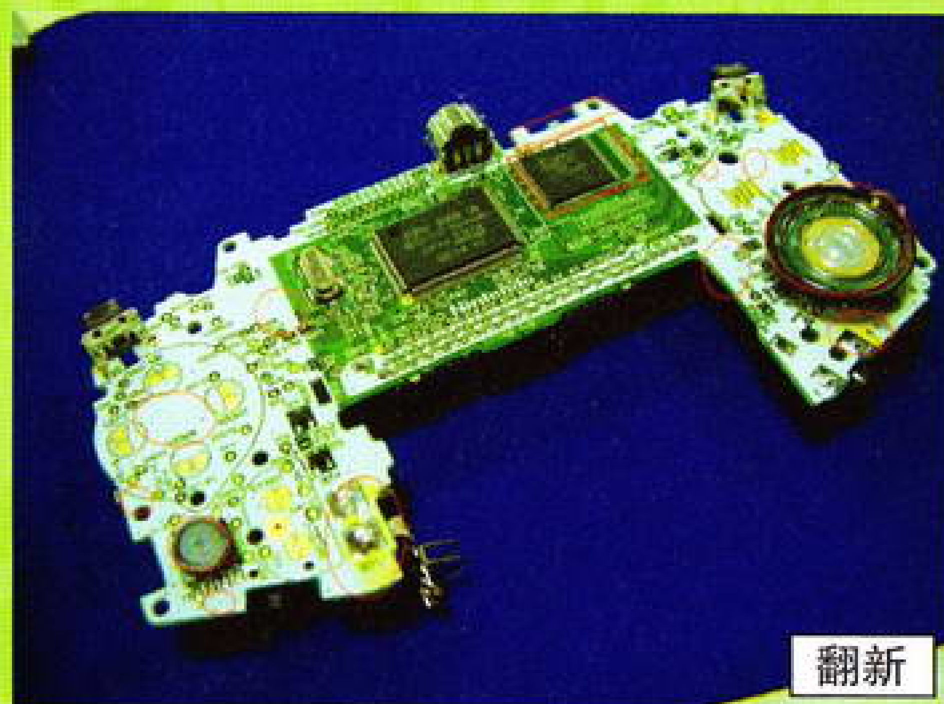
7.开关钮、电容、焊接对比

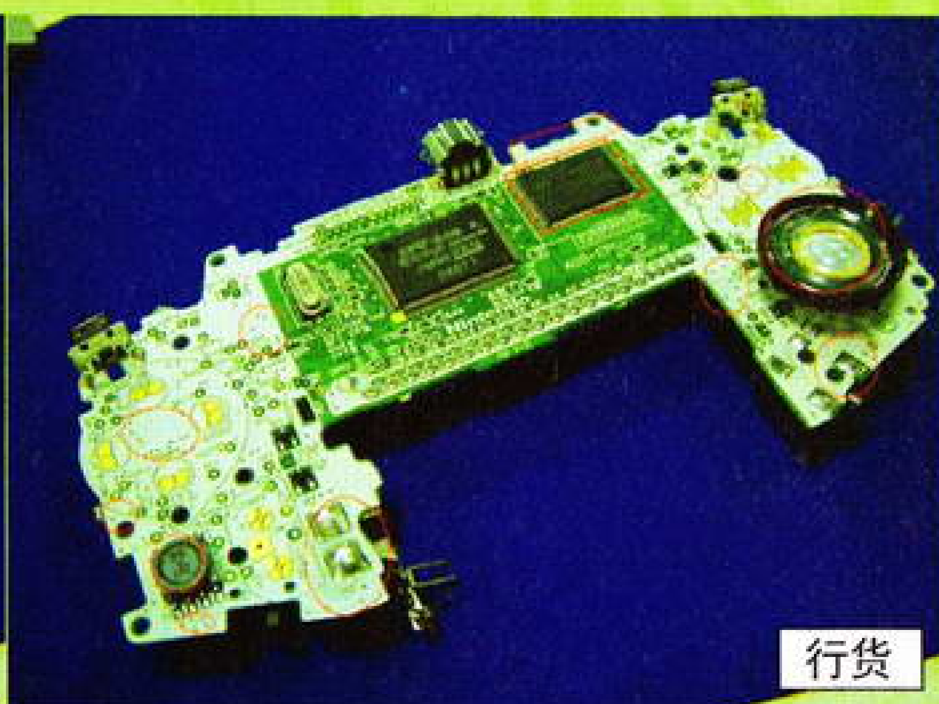
翻新机(左)开关钮：用材是一般的塑料，表面则是用哑光喷漆上色，禁不起磨损；
电容：使用的是都不是同一家厂商的元件，再兼容上无稳定性测试；
焊接：存在漏焊情况，这使电子原件的损坏存在一定隐患。
小神游GBA(右)开关钮：用材是具有一定柔韧性的工程塑料，抗磨损；
电容：都是同一家OEM厂商的元件，兼容性和稳定性有保证；
焊接：均匀整齐，焊点和主板紧密接触，保证主机在安全的环境下工作。

GBA第二层部件

包括：[按钮橡胶触片、主板正面(中央处理器、内存、扬声器、按键触电)、扬声器]

当卸下主板背面的两个固定螺丝后，整个主板就可以完全呈现在我们眼前，经过一番仔细鉴别，我们可以清楚地看到翻新机和小神游GBA的实质区别，真是触目惊心啊！





1.主板正面

翻新机在PCB主板初模印刷制造上偷工减料，明明已经印刷了许多过孔(via)，但没有通孔(through via)，一般整道过孔工序占PCB制板费用的30%～40%，而过孔的好坏产生的寄身电感会直接影响到电路的稳定性、再来此类小型PCB主板不能通过廉价的机械钻孔，而只能一一激光烛刻，这样看来省成本已经省到家了！

翻新机的主板左下角和右下角的电池触片焊点边上，留有淡黄色的铜箔，原因只有一个：电池触片已被手工更换过，而且更换过程中，焊接温度过高才会造成。

翻新机的主板上方的内存颗粒和主板的金手指槽大小不一，看来这是来自不同供应商的“缩水”元件；再看看左下方没有元件编号的，一个字：汗。(T_T)

小神游GBA的主板在印刷、过孔、焊接、用料上都出自国内著名厂商OEM，而且通过了所有十几项专业的电工电子产品标准测试。

2.扬声器

翻新机 扬声器上的保护膜里外已经沉积了好多灰尘，隐藏其后的主板标号也标示不明，再汗一个。(^_^!)

小神游GBA扬声器上的保护膜一尘不染，其后的主板标号也清清楚楚，大厂商的产品质量好不是盖的！(^_^)

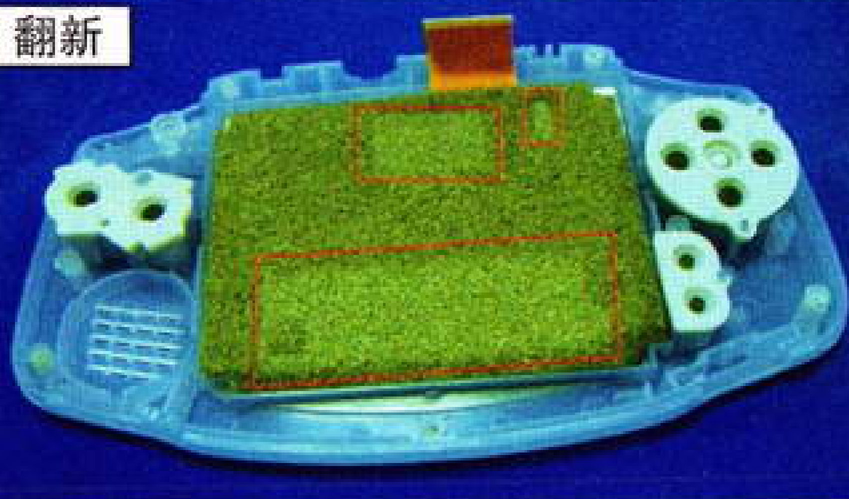


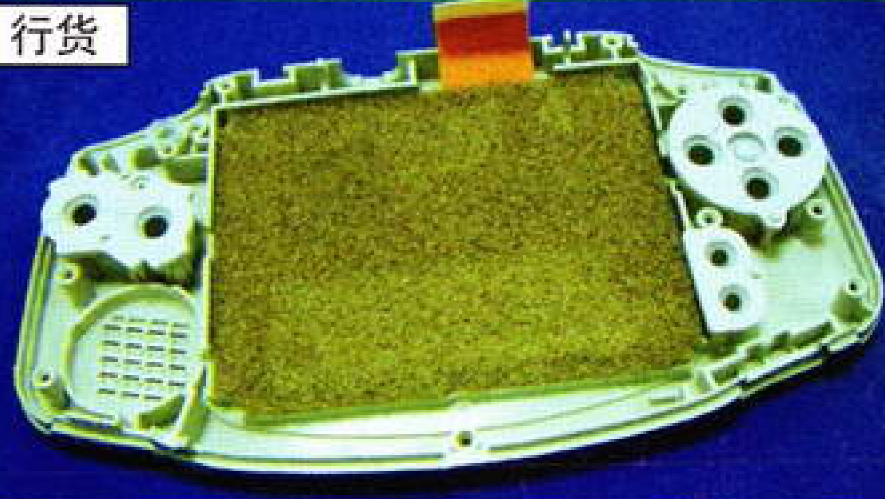


GBA第三层部件

包括：[“一次性”防尘海绵层、机壳前盖、不干胶橡密封条]

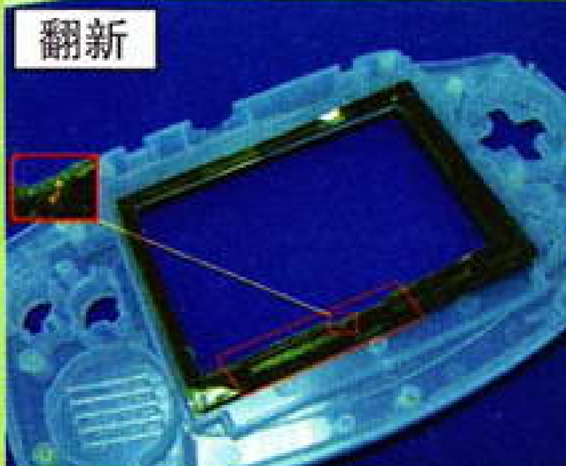
小心拔下TFT液晶屏的排线和主板排线槽，就可以将主板和机壳前盖分开，然后会看到紧贴于TFT上的一次性防尘海绵层，翻新机的几乎已经老化无弹性，长期被挤压造成海绵的变形几乎已经不可能复原，而小神游GBA的海绵层却仍然有弹性。





1.TFT“一次性”防尘海绵层

此类特别一次性材料特别脆弱，易变形，而且它的另一面用高密度不干胶与TFT背面紧密粘合在一起，所以我特别小心奕奕地撕开，可不幸的事发生了：小神游GBA所用的高密度不干胶与“一次性”防尘海绵层紧密粘合，使我能轻松把它与分离TFT背面；可是翻新机就不幸了，因为所用的高密度不干胶已经老化，冷不防就是一个裂口子，好不容易才……但也毁了容。(T_T)







2.前盖反面

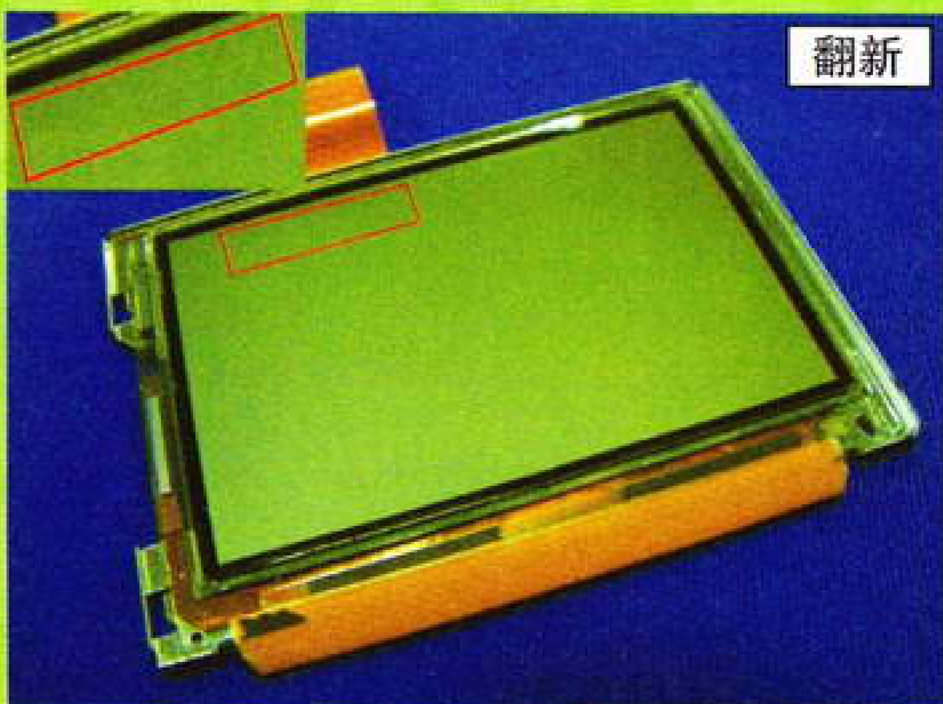
拆下TLF液晶屏后，看见的则是不干胶橡密封条，这是固定TLF液晶的，可以起到密封作用。

翻新机的“不干胶橡密封条”与TLF分离后，留下了深深的印记，很明显这是劣质的不干胶。

在来看看小神游GBA的前盖反面上又出现了熟悉的“>ABS<”、“3-2”等字样（所有部件都有自己编号）、不干胶橡密封条像新的一样。

GBA第四层部件

包括：[TFT正面、前盖正面、镜面内部]





1.TFT正面

翻新机TFT液晶屏正面有划痕，看来这台机器是来自五湖四海的“百宝盒”了，而这块液晶屏则已经老化；

小神游GBA的TFT液晶屏不但一尘不染，而且是国外著名液晶面板制造商夏普的OEM产品。

2.镜面内部

翻新机镜面不光本身用料粗糙，而且内部不干胶也是用几条廉价的双面胶粘贴而成；而小神游GBA的镜面则是用特殊工艺的工程树脂材料，同样也有自己的组件编号。



小神游GBA卡带鉴别篇

卡带

包括：[卡带外壳、卡带主板]

下面让我们来对比一下D版卡带和小神游GBA卡带，初看正反面材质就有很大的区别。



1. 卡带外壳

D版卡带正面的GAMEBOY ADVANCE的LOGO商标没有通过正规授权，游戏的名牌贴排版印刷粘贴也极为粗糙；小神游GBA卡带的商标LOGO和游戏的名牌贴则是由任天堂官方授权，而且标明了制作厂商和开发时间。

D版卡带和小神游GBA卡带反面的都有两条凹槽，这是为了与主机的卡带插槽口有效接触而设计的，还记得上期GBA外部分析中的卡带磨损保护条吗？

D版卡带边缘：因为外壳模具制作不均，所以有较大的空隙，一旦杂物或潮气进入卡带内部，那不就玩完了吗？这可不是游戏通关的玩完，而是意味着损坏。卡带内部的做工十分粗糙，而且所有的模具编号都没有。

小神游GBA卡带边缘：接缝均匀整齐，所有模具材料和标准编号都一一在现，而且通过了辐射敏感、无线电干扰等测试，与小神游GBA主机保持软硬件统一。



2. 卡带内部



D版卡带内部主板上的制作都是全手工，焊点技术参差不齐，为了防止短路，还特意用黑乎乎的绝缘膏弥补，淡黄色的“金手指”触片也已经严重磨损。

小神游GBA卡带的内部主板不论在PCB印刷、激光过孔、微机焊接、原厂元件都整整齐齐，加上标明任天堂授权码和实惠的价格，这所有的一切更不是D版卡带能比得哦！

按钮橡胶触片 有奖竞猜



好了，大家看了这么久的评测，一定也累了吧！下面我给大家出个竞猜题：

谁能猜出下面两张图中的配件，哪个是翻新机的？哪个是小神游GBA的？

对了，不能光猜答案，还要附上理由哦！答对了，有神秘小礼品哦！

来信请寄兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社《掌机王》收或Email至pocke@ucg.com.cn。

硬件发烧馆

翻新你的爱机

——GBA SP外壳拼装教学

SP外壳这种周边现在应该在很多地方都可以买得到的。本人就买了2款颜色的外壳，一个是FC限定版红白外壳和红色SP外壳。SP外壳是最容易出现滑痕的，而且玩家自己都不知何时出现的！以下内容，就是告诉大家如何来给你的SP换个新面目！但阅读正文之前还是需要作一下声明：**此操作仅供提示参考，对自己动手能力怀疑的玩家请谨慎决定是否操作如下过程，小玩家如要操作请征求家长同意并由家长陪同以进行指导，如在操作上出现故障如机器损坏等问题，作者及本刊概不负责。**

包装篇

图中这款就是FC限定版外壳包装，附赠的配件很全，包括十字改锥、Y字改锥、SP保护屏、Nintendo+背面铭牌贴纸、按键、胶皮按键还有卡槽内部铁片。但红色外壳就没有给胶皮按键，其他几种颜色的外壳也是都没有赠胶皮按键，只有FC限定版外壳附赠了。目前SP外壳有红、蓝、银、黑、淡粉、淡蓝以及FC限定版等款式。


▲比较精良小巧的包装！让你心动不如行动！

安装教学篇

1．拆开SP外壳与安装SP外壳时要注意到的事，就是如何找到固定机壳的卡子的正确安装点。玩家看仔细喽！屏幕壳与底部主机壳约倾斜150度左右，然后插入卡子来固定。拔出时也是倾斜150度左右，安装时卡子按住黑色卡头用力往里推。



注意要点：每个机壳左右卡子都是用黑色头与白色头来辨认的，左侧为黑色，右侧为白色，一定不要插错，插反了会有负作用哦！



2．将卡子固定壳里完成后，该安装屏幕了。把显示屏放到刚装完卡子的壳的上方，再把壳盖儿盖好，用5个Y字螺丝拧紧就好了。



▲已穿过的线排插片。

注意要点：屏幕必须先安装完。然后把屏幕连接主机的线排插片从上图圈出的小细槽内穿过，再盖紧小壳从底部把十字螺丝拧紧即可。这样上半部分就完成了！



3．安装L与R键比较简单，这里就不多介绍了。只要在您拆SP时多留心这个步骤就会很容易掌握，但用来固定拆卸主机电池外壳用的那个方形螺母在拆和卸时都很容易脱落，在拆SP后壳时要注意到这个小螺母哦，丢了可就不能盖住SP电池啦！

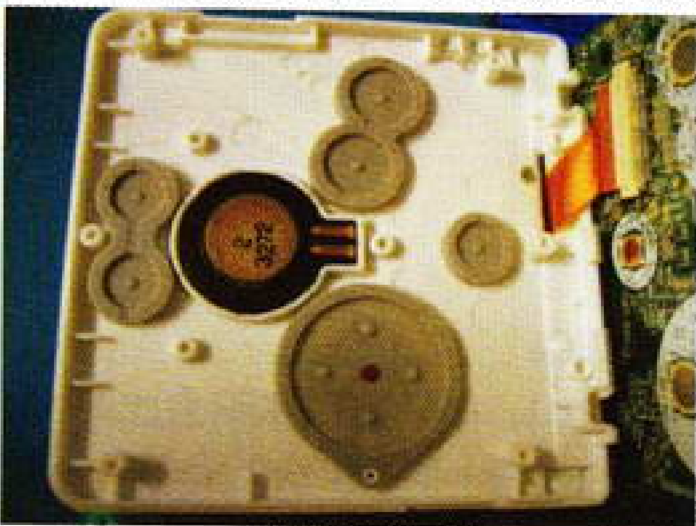
4．现在这个步骤是最关键的，将屏幕的线排插片插进主机主板上的线排插槽，在插入与拔出时都要小心！拔出线排插片时要慢慢把插



▲安装时，线排插片和小塑料扣都要插紧按紧，但注意不要用力导致损坏。

槽左右两侧的小塑料扣往上推开才可拔出；而插入线排插片也是要在两个小塑料扣推到上方时才可插入，将线排插片插好后也别忘了把那两个小塑料扣往下压回原来位置以固定插片。

注意要点：这个步骤很关键，如果动手能力差掌握不好插入按下的力度，很容易损坏线排插片和线排插槽。小玩家完成此步操作时最好有大人陪同指导。


▲装好按键后的样

5.连接完毕后，就可以把SP的按键装上了。

6.对正位置放好主机主板，主板背面只有3颗十字螺丝用来固定主机主板，拧好即可。



注意要点：拧螺丝时最好用带有磁性头的螺丝刀，更要注意不要让螺丝刀划到主板。

7.盖上后盖，然后把SP原装电池放到电池槽里扣上电池盖，用十字改锥拧紧，完成！



▲6个Y字螺丝中有一个是在SP电池槽里面的，在拆机时和安装时要留意。

注意要点：电池盖螺丝非常小，如果用一般小螺丝刀拧不了，请用修理手表用的微型螺丝刀。

现在基本上算是把主机给翻新完成了，顺便再给大家介绍个拆SP上壳时的小窍门，SP上机身有5个小圆胶皮盖着螺丝，用尖细的东西虽然能把它们挑出，但容易损坏胶皮边缘，影响美观，其实用挖耳的“耳勺”来挖胶皮比起用小改锥或针往出挑的效果更好，大家试试挖一挖看。(^_^)以上讲解的是拆装机时主要注意到的步骤和要点，买了SP外壳的各位可以参考一下。下面就来SHOW一下笔者翻新后的SP：




▲简直就是FC限定版啊！是不是蛮漂亮的呢？想要拥有它就赶快行动吧。FC限定版近在眼前，自恋中……


▲不过打开后就……为什么里面没有赠主机限定版贴膜？(+_+)这也是产品的缺陷所在，知道FC限定的人一看就明白了。不过整体效果本人还是给打90分。


▲这是我用另一个红色外壳合成的个性化主机！(恶搞)效果也很不错吧？限定自己的品味由您本人去发挥！


▲这是另一款红色SP外壳翻新完成图，跟红SP原装壳没什么两样。相比来说做工还是要比原装机差一点。

在SP安装外壳的方法内容上，我给大家在细微之处做一番介绍。现在SP外壳也算是很经济实惠的，价钱一般为30～40之间，不算很贵，大多数电玩店都应该有出售。本人是35元拿到的。玩家要是怕自己拆装SP有失误或是不敢拆装，保险起见还可以直接让BOSS帮你装上新壳，但要交纳一定的安装费用。**最后再次声明：此操作介绍仅供提示参考提示，各位玩家请谨慎对自己的爱机下手，如在操作上出现故障出现机器损坏等问题，作者及本刊概不负责。**

硬件发烧馆

整装再发
——第二代电影卡详细评测

文 MSN—04 SAZABI 编 马修

一、产品介绍

GBA电影卡（GBA MEDIA）是逸趣科技公司于2003年12月发售的一款专门在GBA上看电影听音乐的周边，借助CF卡的容量优势，完成了烧录卡难以完成的任务（^_^）。GBA上最强的音乐软件GBalpha Walkan大家应该不会陌生吧？它的开发者就是国内的强人YIFEI，而电影卡同样由他经手，因此影音播放能力自然也得到了保证。在半年多的时间里，电影卡经过数次升级改进，播放技术已经相当成熟完善。然而前进的脚步并没有因此而停止下来，就在上个月，第二代电影卡又以一副全新的形象与大家见面了，下面就由我来带大家一同领略这款新产品的魅力所在！





二、硬件篇

对比外型，第一代电影卡的本体很明显就是一盘普通的GBA卡带模样，最上端有开口用于插入CF卡，结构可谓简单明了（当然这只是在国内销售的简体中文版，国外的还需要再插上一盘GBA卡带作通路才能使用，所以体积要大很多）。不过这样一来，CF卡就变得暴露在外了，再加上电影卡使用的CF卡是TYPE I型也就是薄薄的那种，因此大家在使用的时候要格外小心CF卡的安全哦！我们再来看看第二代电影卡，首先磨砂外壳的做工给人感觉不错，惟一不满的就是红白双色看上去不是那么顺眼而已，官方解释说这是为了配合电影卡新增的FC游戏功能而设计的（FC就是红白机嘛）。这样的创意好是好，但跟玩家的主机配搭起来好不好看又是另一回事了（有FC限定版SP的当我没说-_-），还好官方说这是暂时的，以后会考虑生产其它的颜色。另外，这次二代很明显的一个改变就是CF卡是从侧面插入的，并且可以完全融入外壳之中，虽然这样体积会比一代的要大一些（大约就是一盘GB卡带大小），但用起来就更加放心了。说到这里，不知大家有没有感觉，第二代电影卡的外型跟日本的那个AM3非常相似，简直就像一个用SM卡、一个用CF卡的双胞胎。不过，AM3对国内的玩家来说门槛太高了，还是我们的电影卡比较符合中国国情，而且技术方面也不弱。（好像跑题了。-_-b）

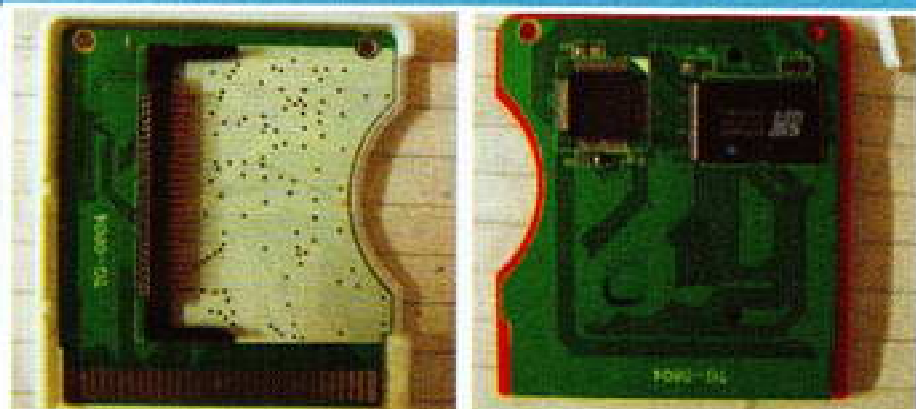




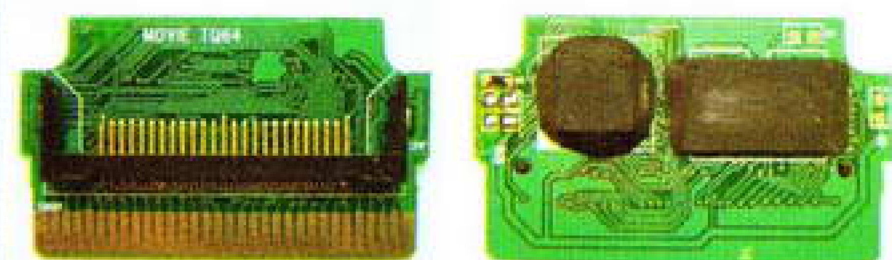




把第二代电影卡拆解，PCB的一面是CF卡的插槽，另一面则是电影卡的两块主芯片，其



中左边正方形的是CPLD控制芯片，右边长方形的是4Mbit的SST闪存芯片。我们也来看看一代，虽然主要的东西还是那几个，但二代的做工到底要好一些，毕竟制造工艺的提升是摆



着的。无论是一代还是二代，电影卡使用的CPLD芯片都是非常省电的，官方承诺说用GBA SP开前光可以连续播放9个小时，但经我实际测试第二代电影卡的时候却出现了连续播放11个小时依然红灯不灭的情况，省电效果恐怖！（在此声明机子绝对是正常……—_—）

说了这么久，想必大家也想了解一下第二代电影卡在使用上到底比一代加强了什么吧？那我就老实告诉大家，在这方面二代跟一代是没有任何区别的(马上被人拖出去874>_<)，因为第一代电影卡在升级了新内核以后就跟二代功能一样了，所以准确来说第二代电影卡只是一代的外型加强版而已，已经购买了一代的用户我想就不必再花钱去更新硬件了。但大家也



不要这么快对第二代电影卡失去兴趣，配合8月底发布的c13内核，电影卡较以前来说已经是脱胎换骨了，如果现在有意购入的话那二代不失为一个最佳选择。上图就是c13的标准菜单界面（可以更换界面皮肤，但目前尚不支持DIY），一改以前的式样了，这是由于c13新增了图片浏览和FC游戏功能的缘故。那下面，我就给大家详细说说新内核的功能吧！

三、功能篇

首先当然是电影卡最根本的功能——看电影。GBA的CPU是N年前就淘汰的ARM7，是个32位的RISC芯片，主频率只有16.78MHz，不可能对诸如WMV、RM等常见的电影文件进行即时解码，所以电影卡使用的是转换过的专用格式，而且为了方便处理，还分别独立为视频的GBM文件和音频的GBS文件。c13由于增加了水晶引擎的解码功能，所以能够正常播放用水晶引擎制作的电影文件。说到这个水晶引擎，它是专为新一代电影卡开发的图像处理系统，打破了传统的影像压缩技术，使影片和图片都能具有极高的画质。高清晰度MACH显示、纯黑驱动系统、超级纯伽马校正系统等等的这些，充分体现了水晶引擎的强大之处，限于篇幅我在这里就不长篇大论了，有兴趣的读者请登陆官方网站查看吧。现在我们还是来看看电影卡的实际表现如何吧，真人和动画



我都使用了随产品附带的Demo光盘里的电影文件，两者均是用水晶引擎制作的，标准压缩，16:1音频压缩。正如大家所见，无论是真人还是动画，实际表现都是相当出色的，丝毫没有严重的马赛克出现，而且播放也十分流畅，GBA能表现出如此效果以前还真是不敢想象的说。



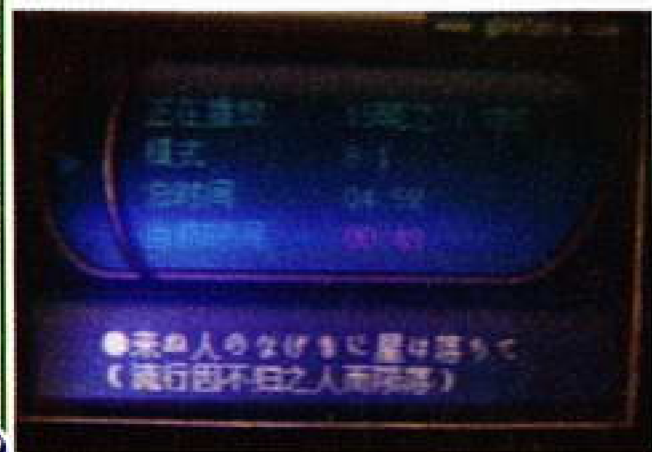
至于音效方面，虽然只是16:1的单声道，但对于看电影已经完全足够了，还是牺牲一点换来更小体积比较划算。也许大家都比较关心到底CF卡能存放多长的电影吧，下面是官方公布的数据：

CF卡容量	高质画面	标准画面	快速画面
128MB	12分钟	60分钟	120分钟
256MB	25分钟	120分钟	240分钟
512MB	50分钟	240分钟	480分钟

基本上，256MB的CF卡就可以放入一部完整的电影了，把GBA打造成一个掌上影院再也不是梦！

接下来是电影卡的第二个功能——听音乐。首先我得明确地告诉大家，电影卡是不能直接播放诸如MP3、WMA这些压缩过的音乐文件的，这也是因为GBA的机能所限而不能进行即时解码的缘故。不过，在第二代电影卡公布之前，c10内核已经实现无压缩WAV音乐文件的播放功能，虽然音质好，但也由于未经过压缩，这种格式的音乐文件体积是相当庞大的。因此，我还是建议大家使用电影卡专用的GBS格式，这样在音效与体积之间能找到一个比较好的平衡点。

说了半天那到底用电影卡听音乐的效果如何呢？客观地说，以GBA那两个8位PCM音道来播放音乐您想拥有极好的效果是不太现实的（我们平时听的基本上都是16位的音乐），即使是播放保真度最高的WAV格式文件，依然难逃丝微的杂音，其他的就更不用说了。但抛开这个先天不足不说，电影卡的音乐效果确实还是很不错的。就44K采样、8：1压缩的立体音GBS文件来说，除了曲与曲之间的杂音稍大之外，播放过程中的细微杂音基本上都被音乐掩盖听不见了，而GBA一向薄弱的低音区这次也得到了比较好的表现效果，相信只要不是对音质特别挑剔的用户都能满意了。当然，以上所说必须要以一副与GBA相匹配的耳塞为大前提，我用的就是官方销售的松下原装耳塞，只要50元，促销期间还送10张电影卡用光盘（10月10日截止），这里向大家推荐一下。另外，c13支持标准LRC格式的同步歌词文件（可以自己制作），只要将与GBS或WAV音乐文件同名的LRC文件放在CF卡中的同一目录下，就可以在音乐播放界面自动显示同步歌词，看上去相当不错哦！



电影卡新增的图片浏览功能感觉只是中规中矩、可以满足基本需要而已。图片的色彩和清晰度还可以，但大图片不能平滑地缩放和移动不得不说是一个缺陷；而且电影卡用的都是BMP位图，这样体积就显得比较大了。不过，电影卡的图片浏览功能毕竟是刚刚开通，有的是提升的余地，相信随着内核的升级会做得越来越好。



电影卡的另一个新增功能就是玩FC游戏，当然，这是通过模拟实现的，模拟器也是我们平时在烧录卡上使用的PocketNES。我简单试了《马里奥》、《魂斗罗》、《冒险岛》和《俄罗斯方块》等几个比较出名的游戏，均可正常运行，看来模拟的效果不错，可以说跟烧录卡相当。不过，用电影卡玩FC游戏有两大局限：一是ROM的容量不能超过200K，这是因为FC游戏功能是由GBA那小小的256K内存实现的，除去模拟器占用的容量剩下也就是200K左右了；二是不能对游戏进行存档，因为电影卡现在还不能在GBA端对CF卡进行写操作，不过官方说明以后会解决这个问题的，到时候即时存档也就不在话下啦！

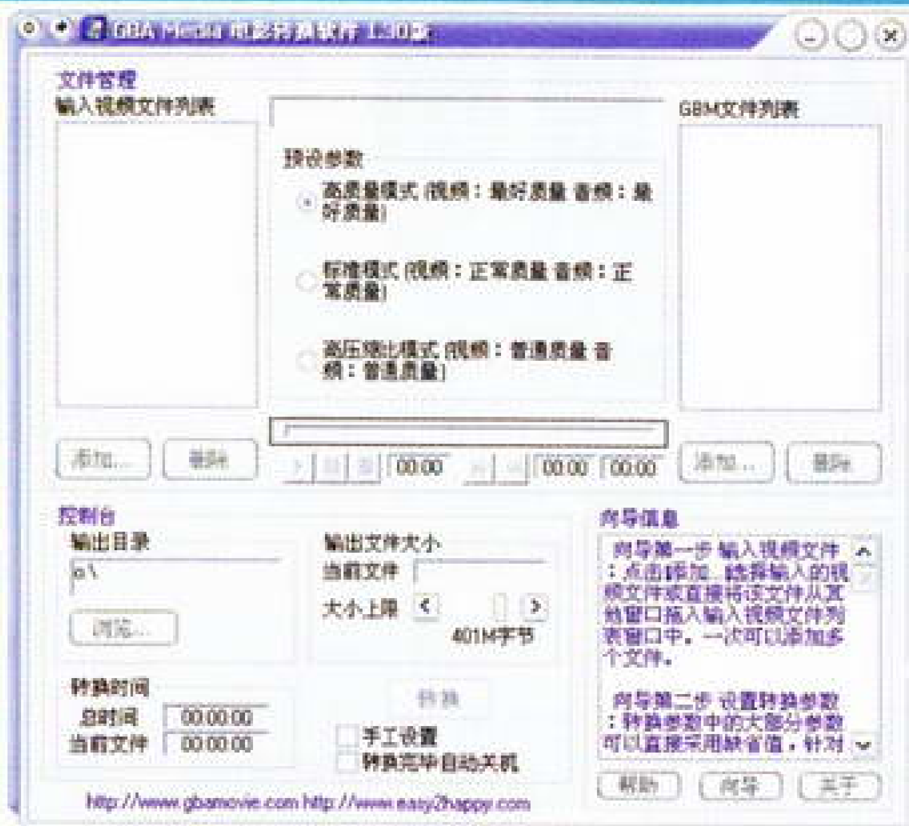


电影卡最后一个功能是看电子书，虽然在一代的时候就已经实现，但到了今天改进的地方却没有多少。支持的格式还只是TXT文本一种，而且没有书签功能，这样对于想看长篇小说的用户来说是相当麻烦的，希望官方能够尽快解决。不过可喜的是，之前听着音乐看电子书在翻页的时候总会影响播放，而这次在c13中则得到了改善，效果好多了。

四、软件篇

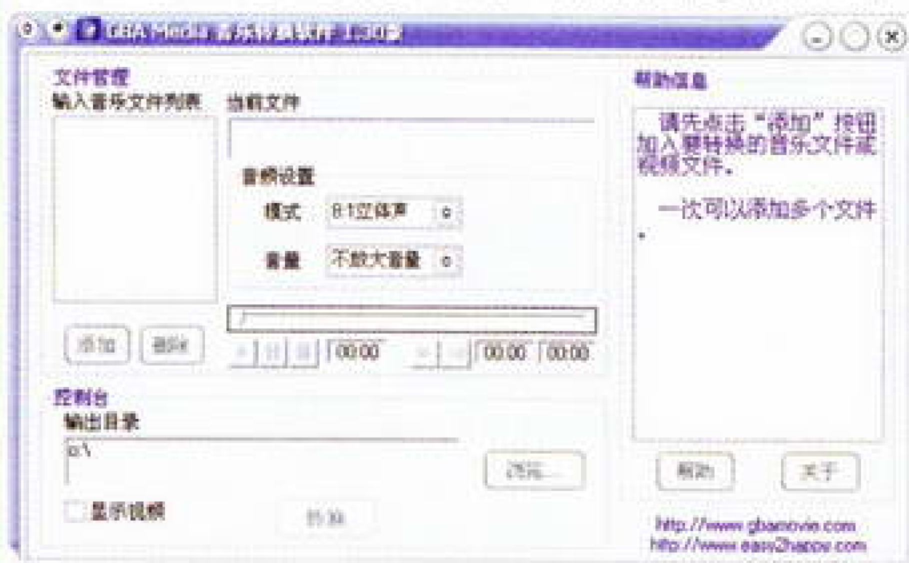
电影卡使用的配套软件目前最新的是1.30版，其中又分为电影转换、音乐转换及图片转换软件，下面简单介绍一下：

电影转换软件的用途主要有两个：一是把我们常见的电影文件转换成电影卡专用的GBM+GBS文件；二是在电脑上播放电影卡的GBM文件，可以作为拷贝前的测试之用。软件提供了3种预设参数，选择好就可以直接进行转换了，当然用户也可以选择手工设置以获得自己所需要的效果。至于转换速度，会因用户的电脑配置不同而有所差异，这里给出3组影片播放和转换时间的比值作为参考（均为标准压缩）：奔腾1.8G是1：2，迅驰1.6G是1：1.2，奔腾2.6G是1：0.8。另外有一点要提醒的是，由于最新的水晶引擎在使用上要求比较高，目



前还没有集成到转换软件里去，所以我们暂时还不能用软件转换水晶引擎的电影（播放也不行，必须使用电影卡在GBA上才可以播放），如果有想看的片子可以到官方论坛上提出，官方会尽可能帮您转换。

音乐转换软件可以把MP3、WAV、WMA等音频文件转换成电影卡专用的GBS文件。软件的使用相当简单，添加并根据需要设置好就可以直接进行转换了，而且转换速度十分快。



图片转换软件可以把BMP、JPG、GIF等格式的图片转换成适合在GBA观看的BMP图片（其实电影卡可以直接浏览未处理过的BMP图片）。输出图片有6种规格可以选择：24位真彩、GBA真彩、256色彩色、256色黑白、16色彩色和2色黑白，一般浏览图片我们会使用前面



两种，至于黑白我估计是为了以后看电子漫画准备的，这样可以有效减少体积。另外，转换软件只提供有图片的大小缩放设置，如果能像GBA JpegViwer那样提供多种参数设置就好了。

五、产品总结

经过上面软硬件以及功能的详细介绍，相信大家对第二代电影卡已经有一个充分的了解了吧？下面由我来给大家总结一下它的优缺点：

优点

①外型设计合理、能更好地保护CF卡；
②做工比一代更加优秀、品质更高；
③功耗相当小、连续使用时间令人满意；
④影音播放功能强大、表现效果优异；
⑤配套的转换软件使用简单、上手容易；
⑥官方提供大量影音资源下载和购买，满足用户需要；
⑦销售网络完善、售后服务良好。

缺点

①菜单界面暂时还不能DIY，需要等官方发布制作工具；
②用户暂时还无法使用水晶引擎制作影片；
③图片浏览功能在一些细节上还有待加强；
④玩FC游戏有200K以下容量限制，且暂时无法存档；
⑤电子书没有书签功能，看长篇小说很不方便。

目前第二代电影卡的零售价是178元，只比一代贵了10元，这应该说是相当便宜的了，问题倒是我们还要另外准备CF卡（其实SD卡加上适配器也可以当CF卡使用，但价格比CF卡要贵上许多，故不推荐）。对于家里没有CF卡的玩家也许会为这份额外的花费感到头疼，但有鉴于近日闪存类商品普遍大降价，入手一块CF卡应该也不是什么为难的事情。其实为了方便玩家，官方也兼顾有SANDISK品牌的CF卡销售，截稿时官方报价为：128MB的150元、256MB的200元、512MB的410元。个人建议大家直接向官方购买CF卡，一是SANDISK品牌的CF卡兼容性优越，二是官方给出的价格比较便宜，三是可以保证不会买到假冒品。具体有关第二代电影卡的详细信息和购买事项的可以到官方网站（http://www.gbalpha.com/gbalpha/index.htm）了解，同时那里也有产品论坛的链接，大家有什么问题都可以在那里得到解决。



好了，本次评测就进行到这，希望大家能够满意！

GBALink 4.40 前瞻

文 魔剑士但丁
编 马修

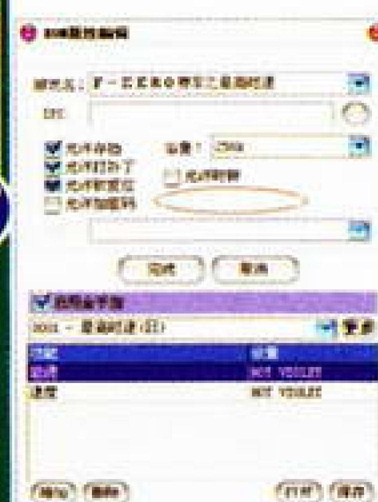
最近LINK在烧录市场实在是异常活跃，先是7月的USB烧录器，实现了风速烧写；功能强大的ZIP Ⅱ烧录卡也在上个月诞生了。这次LINK又对软件的金手指功能进行了大幅改进。我也有幸在第一时间拿到了内测版。下面就让我们来体验一下全新的金手指系统。

烧录卡支持金手指功能已经不是什么新鲜事儿了，早在一年前LINK就凭借着ZIP卡支持了此功能。不仅如此，金手指简直就是目前烧录卡的标准配置，相信未来的烧录卡也不会例外。不过不管是从软件的兼容芯、数据库容量来看，LINK都是将此功能实现得最好的。

一、软件篇



众所周知，以往LINK是通过BOMA这款软件来实现软复位和金手指功能的，但是BOMA并不能处理Intro游戏（即被后加了汉化片头或其他片头的游戏），尽管在上次的版本中增添了手动软复位这项功能，但实现上并没有那么完美。而且BOMA毕竟也是个第三方软件，对部分游戏支持也不是很好。比如玩《瓦里奥大陆》如果使用BOMA就会在第一关关底出现死机现象。由此看来，BOMA并不是完美的最佳选择，也正因为如此，LINK这次完全放弃了BOMA，花了很长时间，将金手指系统的内核重写，BOMA也从此下岗了。



可以看到在选择ROM时就可以开启金手指功能，这是新系统比较体贴的一个功能，以前选择ROM、启用压缩时各要将ROM压缩一遍，现在只需一遍即可搞定。由于新系统不再需要调用BOMA，可以明显地发现，ROM的处理速度比以前快了很多，经常烧卡的朋友可以节省不少时间。

新系统另一大耀眼的特点就解决了带Intro游戏的问题，不需要手动软复位，也不需要对任何第三方软件的支持就可以很好地解决这个困扰大家已久的问题。就目前看来，无论ROM有什么样的片头，新系统都可以正确识别。当然“手动软复位”的功能也取消了。

据开发者称，这次的软件变动，实现的不仅仅是金手指系统的优化功能，对于今后实现"游戏中切换金手指开／关状态"以及"即时存档功能的实现"都有着重要的意义。

还有其他更新，如修正了拖放到上传GBA的ROM打不开的问题和《守护英雄》的存档补丁问题；把内置的模拟软件又进行了及时更新：PocketNES更新到v9.97，GOOMBA 更新到v2.0；也把中文名库和金手指数据库再作更新。

二、测试篇

由于这次主要测试的是金手指系统和对Intro游戏的处理能力，所以侧重点将放在非官方汉化游戏上。测试软件是GBALINK Ver 4.40（0925内测版），测试平台CPU：Athlon 2500+，512M内存。

游戏名称	游戏版本	游戏容量	ROM处理时间	是否可去片头
马里奥赛车	Chronooz 汉化版	33Mbit	2秒	可
瓦里奥大陆	Chronooz 汉化版	64Mbit	3秒	可
最终幻想战略版	熊组汉化版	80Mbit	5秒	可
黄金太阳	CGP 汉化版	120Mbit	6秒	可

可以很明显地看出结果，即使不去除片头，依然可以保证软复位和金手指的正常运行，是不小的改进。《瓦里奥大陆》等游戏无故死机的问题也得以顺利解决。不仅如此，一般游戏的压缩处理时间也压制在5秒以下，可谓减去了不少烦恼。

GBALink 4.40特点：

1.提高了对游戏的兼容性；2.对带片头游戏也能很好的支持金手指核软复位功能；3.提高了ROM处理速度，方便烧录。

由于是内测版，加上时间等方面的原因，所以并不是所有的功能都开放了。在正式版中还会推出更多实用的功能。正式版将在28～30号左右放出，敬请期待。

硬件发烧馆 硬件短消息大杂烩



2004年9月，随着下一代新掌机更多消息的公布，SP也越来越接近黄昏——不，确切地说是冲刺终点，因为任天堂在SP上不仅没有丝毫的怠懈，还给人以快马加鞭、精神百倍的感觉。虽然9月的硬件市场没有什么新周边公布，但一款款新的限定版SP，又足以让我们眼花缭乱了。

扎跟中国，小神游SP蓄势待发



据香港的一位BOSS称，低价格、售后服务完善的行货机已经强烈冲击了原有的水货机市场，该BOSS称自小神游上市后，再没接到内地游戏商的水货机订单。在水货、盗版泛滥的国内市场，小神游已经打赢了第一战，在中国大陆稳住了阵地。随后，一连串有关小神游的消息在这个网络时代时刻被玩家和媒体所关注，然而务实的神游并不出面证实，除了对流传一时的"终止汉化"的谣言辟谣，更多时都是保持低调。随着时间的推移，谣言成为了历史的笑柄，曾经若隐若现的事实，也正在逐渐浮出水面。一直受大众关注的小神游SP的消息，就在2004年10月发售！而小神游GBA方面，也有两款新版主机推出，一种为"小神游水晶蓝"，另一款为具有特别收藏价值的纪念版。详细内容，大家参看本辑的新闻报道！

欧洲再推两款限定版SP ——任氏当红明星担纲

GBA SP在全世界范围的降价活动已经拉开了帷幕，欧洲任天堂在不久前也发表了欧洲地区GBA SP的降价措施，降幅约24%，由原本的89.99英镑降为69英镑，将于9月



24日起生效，同时发表了预定在11月推出两款游戏的同捆限定版主。

这两款GBA SP是分别以《赛尔达传说 小人帽》和《马里奥VS大金刚》为主题的两款游戏同捆版限定机种，其中赛尔达限定版的主机外壳为金黄色，上机身印有众神三角神力量的图案；马里奥限定版为红银双色，上机身有马里奥的"M"标志，这两款限定版主机定价皆为89.99英镑，即普通SP降价前的价格。在NDS推出前，任天堂又以自家人气大作《赛尔达传说》和《马里奥》为主题的推出限定版，结合自《口袋妖怪 绿宝石》发售至年内已公布的一系列新作，不难看出，任天堂如今所做和当年GBC末期几乎相同，正在为GBA和GBA SP画上一个完美的句号，并将它们的辉煌顺利延续给下一代主机。



美版SP新主机 ——"你是谁？"



"你是谁？"这并不是一句置疑，而是美国将10月发售的最新限定版GBA SP的名称，该

限定版的颜色为玛瑙黑，机身正面有非常硬朗的大字："WHO ARE YOU?"，其实除了颜色不同，其他性能和配置都和普通SP一样。不过作为限定版，酷酷的黑色机身和那句颇有个性的"WHO ARE YOU?"，使这部主机会吸引一部分年轻玩家的眼球。它和欧洲的部落限定版SP一样，只在指定的店铺中限量销售，这样一来，就更给这款又酷又有个性的主机提高了身价了，不过它的价格并不贵，79.99美元而已。

一目了然
高解析工艺SP外壳开始接受预定

我国有句俗话叫做"看人看到骨子里"，说句话时当然指其引申意义；不过从医学角度来理解，可就有点恶心了……但硬件周边什么的就例外了，粉透GBC、紫透GBA、骷髅手柄等也早为大家熟悉，不过其真正的透明度，顶多也算半透明而已。但大家看图中的SP，完全可以清晰地看到SP内每根线和每条电路，简直达到了"皇帝的新衣"一样的水平。这是一系列全新的SP外壳，原料为优质聚乙烯，采用6色高清晰度特别工艺制作而成。如果想对自己的SP一眼看到"骨子"里，倒真可以考虑一下这种外壳。这种先进工艺的外壳可以在北美著名的网上商城ebgames（http://www.ebgames.com）接受预定，将在2004年11月1日发售，预售价格9.99美元。



手机？掌机？
韩国电信展上又现新游戏手机

不久前韩国的一个电信展中，展出了一种第三代手机（3G）。印象中，以三星为代表的韩国手机大都外形精巧漂亮，这款翻盖的黑色手机确实看起来确实非常有型非常酷。翻开盖后，我们却看到了十字键、两个按键等熟悉的键位布局，如果不是下机身中间的一圈按键，还真容易被人误会成一部新款的限定版GBA SP呢。从这个设定上来看，该手机无疑会非常注重玩游戏时的手感，随着手机游戏的日渐成熟和完善及手机玩家的倍数增加，手机游戏已成为TV游戏、PC游戏、掌机游戏和网络游戏之外又一大类游戏，如果仍一如既往地用传统手机按键简单地控制，必然会影响游戏操作，在键盘上设定十字键等按键，无疑会使游戏玩起来更得心应手。





▲马修的索爱T628自带的《V拉力2》，玩时仅用小摇杆即可操纵。

复活的手提式游戏机
——Game Axe

随着GameTech的口袋FC（Pock Fami）的推出以及GBA的FC迷你系列第4弹公布，业界怀旧之风继续劲吹，而全世界的便携主机网站，几乎都提到了一款一直未被注意的主机——Game Axe，Game Axe是1995年台湾生产仿冒机的Redant制造出来的一款手提式游戏机，该游戏机和当时的仿冒FC主机一样，能兼容所有的日版FC游戏，还能通过60-72针的变流器来玩美版和欧版的NES游戏。和当年其他FC仿冒机相比，这款主机的诱人之处就是它自带的3.8寸液晶





显示屏。用AV线将主机连接到电视上，就可以正常地在电视上玩FC游戏，而此时Game Axe的作用，也就只相当于个手柄；如果使用专用的AV线，还可以将音频、视频信号输入进Game Axe将之作为显示器来用。如今借着怀旧之风，稀有的Game Axe也成为了炒作对象，在著名的拍卖网站eBay最终也得200美元才能入手。



主机偶像化 清凉之秋
FC热温不减



无论市是迪士尼乐园、口袋妖怪中心，还是国内的商场和地摊，都能很容易地看到那些不同时期的游戏动漫角色为主题制造的各种玩偶和生活用品。但作为主机，好像就只有FC出了以它为主题的各种东西，除了FC主题的限定版SP，还有诸如回顾书、FC经典游戏音乐CD甚至扭蛋等等（不知道有没有FC布娃娃，-_-b）。下面给大家介绍的，是一款FC主题的闹钟！呵呵，有趣吧？



这个闹钟制作得十分精致逼真，图中看，它完全就是一台FC，不过实际尺寸要小。这个闹钟最有趣的地方就是它还可以插卡来更换闹钟铃声！当玩家插上外表看同样是FC卡迷你版的“闹钟音乐卡”后，就会有不同的闹钟铃声叫你起床啦。比如插上马里奥的音乐卡匣，早晨，你就会在那段经典的马里奥音乐中醒来，开始新的一天。有创意吧？这个FC闹钟目前有两种款式供选择，各售价1500日元。

摇出你的热情
传说中的掌机用台式摇杆

之所以在文章的最后加上这个，就是因为笔者在浏览网站时，无意看到国外也有GBC用仿街机的台式摇杆，其实这种摇杆在深圳的一些游戏店笔者就有见过，但都是非卖品。因为一直没有亲手用过，至今也不知道它的内部结构，反正要把GBC整个装进仿街机摇杆里就是了——不用说，在《热斗96格斗之王》、《街头霸王ALPHA》等掌机格斗游戏盛行的年代，这样一款大摇杆对于成天埋头于小屏幕搓十字键的玩家会有多大吸引力。不过，这样一个不到30厘米高的小台式摇杆和小屏幕，能否玩得出快感，还值得怀疑。



无独有偶，今年圣嘉也推出了GBA SP用台式街机摇杆，这个台式仿街机摇感整合了立体声扩音器、放大镜、充电器等5项功能（扩音器和放大镜在GBC用台式摇杆上也有，但不知是否有充电器），从下方官方的图片中，可以看出SP装入台式摇杆的大致方法。事实上，GBA时代以《超级街头霸王ⅡX》、《格斗之王EX2 咆哮之血》和《街头霸王ZERO3↑》等为代表的掌机格斗游戏确实都非常不错，但GBA SP的手感以及4键的先天缺陷，还是使这些格斗游戏玩时有力不从心的感觉，如果摇杆能保证操纵的灵敏度及不刮花十字键表面，那这款新鲜的周边还是可以考虑，不过价格高些——180元，圣嘉网上商城有售。







口袋妖怪 绿宝石 ポケットモンスター エメラルド	GBA
◆Nintendo◆RPG◆2004年9月16日◆日版	
◆1～5人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元	
◆GBA联机线、NGC-GBA专用联机线、GBA无线通讯端子 推荐玩家年龄：全年龄	

口袋妖怪 绿宝石

一周目攻略

虽然《绿宝石》的基本流程和《红·蓝宝石》差不多，但考虑到很多朋友是从这一作开始接触《口袋妖怪》，所以还是写得比较详细一些，而且这次的隐藏要素也很丰富。希望看了这篇攻略后，会有更多的朋友加入到口袋玩家这个大家庭来。

通信备注：《绿宝石》可以直接和《红·蓝宝石》通信，和《火红·叶绿》通信需要通关一次以后才可以。



欣赏完重新制作的开场动画后，进入游戏。首先还是主角设定，这次都穿得很清凉。选好性别和名字就正式开始了。主角搬家到了新的地方ミシロ镇，刚下卡车就被老妈叫进屋子。两只过动猿替代了以前搬家公司的豪力(叫苦力来得更好)在忙碌地搬着东西——仔细一想，老爸就是训练这个的，还真会省……上二楼，对着墙上的钟设定时间，游戏采用的是真实时间制，所以建议大家按照现实的时间来设定。下楼后，老妈会非常激动地让你看电视里对老爸的采访，希望子承父业么？

刚来新地方，当然要先去拜访一下邻居啦。来到二楼，空无一人，主角看地板上有个精灵球，刚想拿起来看个究竟，一个MM就跑了过来，报上大名ハルカ后，就自己玩电脑去了。接着去研究所，发现博士不在，那就出镇子看看吧。一路往上，发现博士正被一只蛇纹熊追得团团转。看到主角后，博士让主角从旁边草地上的背包里随便挑一只妖怪来赶走蛇纹熊。三只妖怪分别是草系的树蜥蜴キモリ、火系的小火鸡アチャモ和水系的水跃鱼ミズゴロウ，由于这次的最终BOSS用的是清一色水系，所以特攻速度都相当优秀的树蜥蜴无疑是通关的最佳人(怪)选。选定后，就进入战斗(建议大家多利用S/L大法挑选一只个体好一点的)，轻松打败敌人后，博士带主角回到了研究所，为了表示感谢，博士把刚才挑选的那只妖怪送给了主角，并拜托主角去103号道路，把他女儿叫回研究所。



出了研究所向上走，来到了コトキ镇，在这里的PC屋可以补充体力，与商店下方的欧巴桑对话可以得到一个伤药。来到103号道路，发现博士的女儿就是刚才的邻家小MM，上前与她对话，可是她执意要和主角来场对战才肯回去，没办法，答应她吧。ハルカ手里的妖怪属性始终是克制我方选择的那只妖怪，好在现在只有5级，没学会自身属性的招式，稍费点劲就可以耗过，赢了后，她只有乖乖地跟主角回去了。

回研究所后，博士送给主角一套方圆图鉴，而ハルカ也给了主角5个精灵球，终于可以开始收集妖怪之旅了。路过家门口，老妈还给了主角一双跑鞋(按B键移动速度加快)。

再次来到コトキ镇，左边挡路的人不见



了，通过102号道路就可以来到老爸会馆所在地トウカ市，一路上有不少训练员，可以好好练练级；还会发现有些地方种着树，果实可以再种植，不过只有时钟版才能生长。进GYM找到老爸，可他却说主角是新手，等拿到了4个徽章再来挑战他，还让一个叫ミツル小毛孩教主角如何捉妖怪(汗)。没办法，还是去别的地方看看吧，在出镇的时候，一个叫エニッダ的商人模样的眼镜胖子叫住了主角，问问主角是不是精灵训练师后就神秘地跑开了。(这里怪人真多)

进入森林后，发现有个人的蘑菇仔被洪水团的人抢走了，和他对话洪水团的人出现了，他不仅不还蘑菇仔，还打起了主角手里精灵球的主意，不过他的妖怪实在是菜，很容易就可以解决掉了。见势不妙的小喽罗甩下几句话就跑了，旁边的人则送个超级球给主角以表感激。

穿过森林往上走，在一家花店，可以得到重要道具皮皮鲸洒水壶(ホエルコじょうろ)，以前只是洒水用，但本作里可是捉胡说树的重要道具哦，别忘记拿。往上走过桥的时候，会发生双人战，注意队里配合，个个击破就可以了。过桥后就到了第二个会馆所在地カナズミ市。在PC屋左边的房子里，有个老伯会给主角01号秘传机器いあいぎり(居合斩，在地图上可以砍树)。在城市里的学校，老师还会送给主角先制之爪(せんせいのツメ)，作用是在战斗中有1/4几率先制攻击。稍微准备一下就可以去GYM挑战了，这个会馆使用的是岩石系，如果开始选择的妖怪是水和草系，只需要练到会本系的招数就可以轻松通过了，如果是火系的就有点麻烦，要练到第一次进化成为格斗系，这样不但不被克，还可以学会格斗系招式反克岩石系。打过会馆首领后，她会送给主角39号技能机器(岩石封印)和岩石徽章，有了岩石徽章就可以在地图上使用居合斩来砍树了。



刚出会馆，就看见一个洪水团的人快速跑过，而后面跟着一个人紧追，原来洪水团的人抢走了那人的东西。一路右行，在山洞里发现了洪水团的小喽罗，他似乎还抢了一只长翅鸥。不堪一击的他一下就被主角打跑了，这时进来了一个老人——长翅鸥的主人，一番感谢后，老人带着长翅鸥走了。拿着道具出了山洞会有人带你到カナズミ市的最高楼里，老板为了感谢主角送给了主角重要的工具——口袋导航仪(POKEMON NAVIGATOR)，里面有地图、人物资料等东西。不过他也要主角帮个忙，就是帮他送一封信。好事做到底吧，



主角爽快地答应了下来，在出楼时候，刚才的助手会给为导航器加个新功能——电话，并留下了自己的号码。往下走正要走出カナズミ市的时候，又碰到了ハルカ，战斗后她也留下了自己的号码，并告诉主角刚才有一位老人和他的宠物往下走了，主角继续往下走穿过森林来到了老人的家，老人为了感谢，用船把主角送到了ムロ镇。途中父亲也会打电话过来，并留下电话号码。

ムロ镇也有精灵会馆，使用的精灵是格斗系，如果有飞行系的妖怪或者相应的招数会很轻松，如果没有打起来就会吃力了，因为大部分敌人攻击力都挺高。不过还有的方法，在这个岛附近的山洞里有勾魂眼ヤミラミ，属性是幽灵+恶，会馆里的精灵没有可以克制它的，用它就可以轻松过关。打败了首领后它会送你08号技巧机器(巨大化)和格斗徽章，有了格斗徽章就能在平时使用闪光来照明了。

在ムロ镇，可以在民家向渔夫要到破钓竿(ボロのつりざお)，虽然只能钓到鲤鱼王，不过对喜爱暴鲤龙的玩家来说，已经够了。(顺便说一句，这次暴鲤龙的动作实在不怎么样。)会馆上方有一个山洞，一进去就会得到05号秘传机器(闪光)，在二楼使用闪光，走到底找到カナズミ市长委托你找的人，把东西给他后，对方会送给主角47号技巧机器(钢之翼)，然后就走了。此时，如果去找刚才委托你送信的那个人的话，可以得到学习装置(がくしゅうそうち)，装备后该怪兽即使不上场也能分到1/2的经验值和100%的努力值。

来到码头，和老人对话选第2项就可以去新

的城市カイナ市，沙滩上有很多的训练员，而且有两个是藏在红色遮阳伞下的，会一起出来和你双打。在城镇的集市里可以得到花粉瓶こないれ，有条件的玩家可以和朋友联机做花粉换一些道具。カイナ市里以前的选美馆现在变成了バトルテント（战斗帐篷），具体玩法将会在研究篇里介绍。



进入城市后发现有许多洪水团的人聚集在博物馆门口，现在进不去，于是就先到右下方的船厂与里面的人对话，对话后出来发现博物馆门口的人没有了，就进去看看吧。进去后买了50元的票后与第一个洪水团的人对话，他会送给你46号技巧机器（偷窃），然后到二楼，会发现洪水团的人来偷东西，于是战斗开始，解决后，洪水团的人全体逃跑。完成任务出了博物馆，神秘人エニッダ又出现，并留下了电话号码。现在上去，会发现原先堵在上面的洪水团成员已经不在，于是往上进发。在110号道路可以得到博士的电话，途中还可以遇到一个忍者小屋，进去后却一个人都没有，调查桌子上的茶杯后，主人出现，不过一下子就消失了，接下来调查壁画就能进入隐藏房间，一路居合斩后来到密室找到主人，之后回到原来房间，主人会奖励主角一个神奇糖果（ふしぎなアメ）。以后可以经常来这里，能得到很多好道具，每次调查的东西都不一样，只要仔细观察发光的地方即可。

在右边大桥的草地里，可以遇到ハルカ，这次她的实力有了很大提高，精灵也进化为第二形态。不过此时的主角已经有了很多精灵，轻松胜出后，得到宝物探测器ダウジングマシン，可以发现隐藏的宝物。

继续向上就到了キンセツ市，在商店的右边民居里会得到06号秘传机器（碎岩）。再到自行车店，会借到自行车，自行车有两种，一种是按着B键可以跳的技巧型车，有很多地形需要这样通过；还有一种是高速车，只要不撞到东西，速度就会越来越快。要去赌场玩就要有代币盒，可以到カイナ市的商店买个海鸥信纸，拿给キンセツ市一民居里的MM，她会给你代币盒コインケース，这样就可以去玩了。

接下来可以去GYM了，和主角一起捉过妖怪的ミツル堵在门口，他要与主角对决精灵，不过很快就败了。打败他后进入会馆，这个会馆以电系的居多，所以使用地系招数比较好。打败首领后得到了34号技巧机器（电击炮），也得到了徽章，有了这个徽章就可以在平时使用碎岩了，同时馆主会留下自己的电话号码。キンセツ市左边的路上有饲养屋，在这里可以让妖怪交配生蛋。再往左就到了シダケ镇，镇子里也有战斗帐篷，从镇子的山洞进去，会发现里面有一对情侣被岩石隔开，这时用碎岩技能打碎石头，那个男人就会很感激地送给主角04号秘传机器（怪力，可以推动石头）。原来这就是主角曾经解救长翅鸥的山洞，现在可以通过这个山洞来往于シダケ镇和カナズミ市了。



打完会馆后，使用碎石技能往上来到110号道路，这里可以发现类似战斗塔一样的建筑物，实力不够的话暂时可不用理会。而左边的民居则是和一家人的四连战，胜出后可以在老妈那里得到竞争背心（きょうせいギプス，战斗中速度1／2，得到努力值2倍）。途中112号道路有沙漠，不过风沙实在太大，不能进去。于是往左走，上了一个阶梯之后发现岩浆团的人在缆车站的门口守着，现在进不去。继续往左穿过熔岩山洞后，有人会给主角一个技能43（秘密力量），不仅能根据作战地形附加不同的效果，还可以在地图上有小洞的地方使用建立自己的秘密基地，不过只能建立一个，赶快选一个自己喜欢的吧，里面可以放家具，这也是宝石版的一大乐趣所在。



来到113号道路，这里到处都飘着火山灰，在这里的民家可以得到收集火山灰的はいぶくろ，

以后积累了一定的火山灰就可以和民家里的男子交换道具。再往左走就来到了ハジツゲ镇，在镇上的PC屋子里会遇到マユミ，以后精灵盒就由她来保管了，往下走会到她家，她会送给主角一个玩偶。在山下一栋房子里，还能在一个小朋友那里得到28号技能机器。一路前进来到流星瀑布，山洞里岩浆团和洪水团正在火拼，等他们走后继续往下走出洞口，就又回到了カナズミ。



穿过山洞一路赶到缆车站，发现没人拦路了，于是坐缆车行上了山，看到岩浆团的人和洪水团的人又对上了，(体力真好……)往左上走点会和岩浆团的首领发生战斗，打赢后洪水团的人向主角道谢，然后两个团的人就一起撤走了。调查左上方岩浆边的装置，可以得到陨石(いんせき)。而下面刚才被挡住的路现在也通了，于是就往下前进，这里的楼梯只有用技巧自行车的跳跃方式才能向上跳，多跳几次得完了道具后便来到了フエン镇，这里是个温泉胜地，队伍中空一个位置的话去与温泉前面的老奶奶对话，她就会送给你一个蛋，带在身上走满一定步数后，就可以孵出5级的小忍兽。补充了道具后就可以去打会馆了，这里的会馆是火系，不断地传送后就可以来到馆主面前，到了现在大家应该会有一只水系的妖怪吧？用水系或者地系来打都非常有效。打败首领后她会送你50号技巧机器，(燃烧殆尽，火系最强招数，威力140，配合发动了特性的火系主角使用，威力相当恐怖，不过使用后自己的特攻会下降两级，不适合经常用。)还得到了火焰徽章，这样就可以在平时使用怪力推动大石头了。



出了会馆后，红发妹妹ハルカ会给主角一件沙漠披风ゴーゴーゴーグル，有了它，主角就可以进沙漠了。在沙漠入口附近会出现一个塔，不过时有时无。如果没有发现，可以随意进出某山洞或建筑物，再来就会发现它出现了。在沙漠的塔里的最顶层，会发现有2块化石，分别是リリーラ(左)和アノプス(右)，选了其中一个以后，另外的会随着塔一起消失。



现在已经有了4个徽章了，可以去トウカ市挑战老爸了，这个会馆里全是普通系的精灵，而训练员会在战斗时候使用加能力的药，老爸更有偷懒猩猩这种恐怖级的精灵，最好有格斗系的精灵，如果开始选的是小火鸡就很轻松了。艰难战胜老爸后，得到了平衡徽章和42号技能机器空元气。之后在会馆左边的ミツル家得到03号秘传机器(乘浪)，给妖怪装备后，就可以在地图上使用乘浪技能了。如果现在回家，老妈还会给你战斗后得两倍金钱的道具おまもりこばん。

回到キンセツ市，发现电系会馆的馆主在路口四处张望，上去对话他就给主角一把钥匙(ちかのカギ)，现在去110号水路中间的发电站ニューキンセツ，走到底把电源按钮重新按下就完成了馆主的委托，而馆主会送主角24号技能机器(十万伏特)表示感谢。完成任务后往右走乘浪过河，在河岸上可以在一渔夫手里得到中级钓竿いいつりざお。119号道路最上方有个气象研究所，但里面的研究员被洪水团的人劫持了。主角见义勇为，洪水团的阴谋又一次落败，此时如果妖怪位置有一个空格的话，可以从博士那得到能随天气改变外形的LV25的天气娃娃ポワルン。

解决完研究所事件后往右走来到了ヒワマキ镇，但这里的会馆不知怎么的进



不去，像被什么无形的东西挡住了，没办法，只好继续往前走。再一次遇见ハルカ并打败她后，得到了2号秘传机器(飞天)。继续下行，在桥上遇到了ミツル，他给了主角一副眼镜デボンスコープ，能看到挡路的变色龙，拿着这个道具再回到ヒワマキ镇的会馆，使用这个道具，挡路的变色龙便现形了。进去后打败了会馆首领，可以取得了40号技能机器(燕返)和羽毛徽章，有了这个徽章就能使用飞天，瞬间回到以前到过的城市，终于不用辛辛苦苦地跑东跑西了。



通过了120、121道路到达了ミナモ市，中途还能路过一个狩猎场，里面可以捕捉精灵，不过必须要有糖果盒才能进去，糖果盒就在ミナモ市里的选美馆中，这个选美馆是本作惟一的一个选美馆。在这里最大的百货大楼前，又一次遇到了ハルカ，不过她还是那么点实力。大楼里有很多道具，补充一下折回121号道路，再使用乘浪经过122号水路后，就可以来到充满迷雾的山上，先在妖怪墓场搜



刮完道具一番后到了山上又遇见了洪水团，这次他们的目标是一对老夫妇，不可饶恕！击退后，老夫妇把岩浆团的徽章(マグマのしるし)送给了主角。

赶走了幽灵山上的洪水团，主角正要返回フエン镇，就在到达えんとつやま和フエン镇之间的山道时候，一阵地震过后出现了新的山洞！此时如果实力不够的话，要多买些回复道具，山洞比较深，对手也比较多，冲过了岩浆团爪牙们的重重封锁来到了最里层，发现岩浆团首领正准备将沉睡中的古拉顿唤醒。可是似乎他手里的东西在发着蓝色的光芒，唤醒古拉顿的不应该是发着红光的红玉吗？虽然主角竭尽全力阻止他，可还是晚了一步，古拉顿竟然被蓝玉唤醒了！苏醒的古拉顿对蓝玉产生了强烈的抵抗，一转眼就逃跑了。岩浆团首领眼见计划失败，竟把愤怒发泄在主角身上，成功击败他们后岩浆团从山洞撤退了。

然后到カナズミ市的码头，就会发生潜水艇被洪水团盗走的事件。主角追到了ミナモ市右边海滩的上方，发现了洪水团的基地，当追到最底部时，潜水艇已经被洪水团首领开走了……(注意在基地里可以得到什么精灵都能一次捉住的大师球，仔细找，是4个球放在一起的，其中两个是顽皮弹。)

接下来，127号水路也可以通过了。使用乘浪，穿过127、128号水路来到了トクサネ市，这里有第七个会馆，这个会馆是超能力系的，会馆首领是双胞胎兄妹，与首领的对战方式也是2对2，这次的对战和前作比起来有了更大的难度，除了怪物的数量增加到4个，妖怪之间的配合战术也多了很多，所以在开战前一定要把妖怪配置好。解决她们后会得到04号技能机器(冥想)和超能徽章，可以使用潜水了。

来到右边的火箭研究所，发现这里被岩浆团占领了，他们似乎正在打火箭的主意。(想去火星么？)来到二楼发现ダイゴ被岩浆团的团长和一个小喽罗夹击——激动人心的

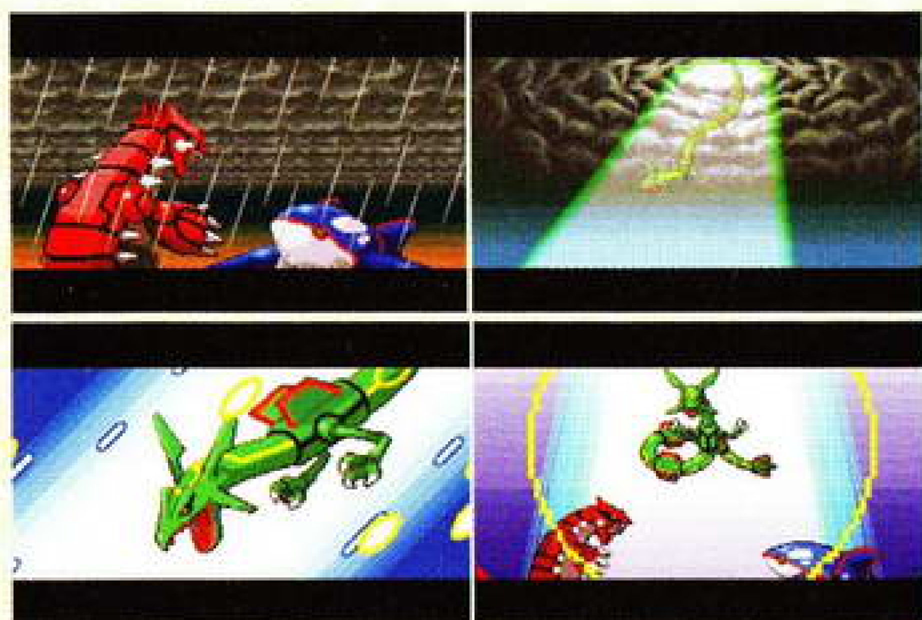


时刻到来了，主角和ダイゴ联手进行战斗！不过总觉得这个前作冠军在拖后腿……强强联手，主角再一次粉碎了岩浆团的阴谋，回到トクサネ市里的ダイゴ家，他会送给主角08号秘传机器(潜水，在海上有深色的地方可以潜入海底)。此外，在一渔夫家可以得到高级钓竿(すごいつりざお)，在火箭研究所还可以拿到太阳石和王者之证(おうじゃのしるし)。

然后到127号、128号水路，深蓝色的海域可以使用潜水技能，一番潜水寻找后，在一个山洞里发现了被偷来的潜水艇，上浮后来个一个山洞，到了山洞最深处，又遇到了洪水团的团长，而在他面前的正是能助他完成统治计划的海皇牙！不过同样的错误发生了，一片红光中，被红玉惊醒的海皇牙也逃跑了。主角打败了洪水团团长后，也离开了山洞。

两个神兽就在两个BT团长的胡闹下觉醒逃跑了。顶着一边下雨一边出太阳的天气(哇……彩虹)，经过126号水路潜水来到ルネ市。刚浮

出水面便看见了令人震撼的一幕：古拉顿与海皇牙正拼得不分上下。（下雨天，海皇牙用高压水泵足以秒杀古拉顿，真不知道它们在干嘛，难道在玩？= =）虽然它们玩得开心，不过ルネ市的人可都急坏了，主角随ダイゴ来到觉醒之祠，遇到了原来的水系馆主，得知只有裂空神龙才能平息海皇牙与古拉顿之间的争斗，回答完裂空神龙正确的栖息地后（选项3），就乘浪穿过126、127、128、130来到了位于キナギ镇右上方向的天空之塔，和水系馆主对完话后进入塔里，利用高速自行车到达塔顶唤醒了裂空神龙，被唤醒的神龙身上条纹亮起，飞向ルネ市。主角也用飞天回到ルネ市，两只神兽仍在酣战——突然，天空裂开，射出一道耀眼的光芒，伴随着“《口袋妖怪》系列”从未有过的动画和音乐渲染，裂空神龙穿过云层降临了！ 在它的怒吼中，海皇牙与古拉顿双双退开，天气终于恢复了正常。（市民：终于可以晒衣服了……）在水系会馆门前与岩浆团和洪水团的首领对话后他们离开了，之后回迷雾山还可以看到他们交还蓝玉红玉的剧情，他们终于知道悔改了。



事情都解决了，终于可以去GYM了——注意，现在已经可以去天空之塔捉裂空神龙了！在最后一个会馆面前和原水系馆主对话得到07号秘传机器（攀瀑，可以登上瀑布），最后一个会馆的大门也终于让开了，还等什么？赶快去打败这位新馆主吧。会馆中的冰面需要把每一格都走到才会出现通向上一层的楼梯，走错了掉到下层就会被会馆的训练家们围攻，打败首领后得到了最后一个水滴徽章和03号技能机器，以后攀瀑技能也可以使用了。

最后到128号水路，使用攀瀑到达サイユウ市，带全各种装备了秘传技能的精灵们通过冠军之路，在出洞时候会再次遇到ミツル，这次他的实力有了很大程度的提高，战胜后，就可以去挑战四天王了。四天王的精灵以及招数配置和前作稍有不同。更注意了辅助技巧的使用来和主角做战术对抗，但相应的，每个天王使用恢复道具的次数下降了不少。最终BOSS换成了原水系馆主ミクリ，他用的全是水系精灵，如果开始选的是树蜥蜴，战斗将会非常轻松，否则的话就事先预备电系招数或者电系精灵吧，要注意最后那只地鲶鱼ナマズン是不怕电的，惟一弱点是草。它的攻击方式只有地面系水系和普通系，还擅长使用招数“超级健忘”来狂飙特殊防御，裂空神龙防御稍高可以靠物理攻击硬拼过去。打败最终BOSS后，按照老规矩，把自己的队伍存入电脑作为纪念，然后就欣赏结局吧。



二周目战斗新地带攻略研究

通关读取记录后，和父亲对话会得到了去バトルフロンティア（Battle Frontier，意为战斗新地带，以下简称BF）的船票。看完电视里的新闻后会有选项，一个是红一个是蓝，这个选择关系到你以后会遇到水都守护神哥哥还是妹妹，选蓝是遇到哥哥拉迪奥斯（ラティオス），选红是遇到妹妹拉迪亚斯（ラティアス）。

之后去码头乘船，下船后再上船就可以去BF了。



BF类似于《红－蓝宝石》的战斗塔，但花样和内容更为繁多，极像一个口袋妖怪的“环球嘉年华”。不同的是，环球嘉年华使用的是“代币”，BF使用的是BP。积攒足够多的BP，可以兑换各种道具和技能机器，如拉普拉斯、卡比兽、红绿金银的主角的玩偶，还有加努力值的药、战斗中携带的道具等。此外还有可用BP兑换的招数，除了《火红·叶绿》已有的那些定点

教学技巧外，还添加了许多新的技巧。

BF共有7个战斗场所，分别是战斗拱顶(バトルドーム)、战斗蛇道(バトルチューブ)、战斗斗技场(バトルアリーナ)、战斗宫殿(バトルパレス)、战斗工厂(バトルファクトリー)、战斗金字塔(バトルピラミッド)和战斗塔(バトルタワー)。所有场馆的比赛分单打和双打，每种作战方式分50级组和等级不限组。

每个会馆都有他们各自的明星，要和他们对战就必须保持连胜的记录，而且他们各个都是实力不凡。



不过在一连串惊心动魄之前，大家不妨先放松一下，去抓BF特有的妖怪——胡说树和图图犬。战斗斗技场右边下行来到一个瀑布前，那棵挡着路的奇怪的树就是一个LV40的胡说树，对着它使用皮皮鲸喷水壶后，就可以进入战斗，胡说树只有一个，一定要捉住！收服胡说树后就可以使用乘浪技能往下游了，过了瀑布一直往左，上岸后会发现一个山洞，里面可以捉图图犬。捉了这两种有趣的妖怪，就整理一下妖怪，准备去挑战7个战斗场管吧，下面我们将对7个战斗场馆进行详细的分析与介绍。



战斗拱顶(バトルドーム)

考验玩家战术安排的会场

场馆简介：参赛者可以携带3只PM进入比赛，比赛时使用2只。比赛前可查看对手携带的3只PM，然后确定自己出场的PM。参加比赛即进入16强，通过淘汰赛，依



次晋级8强、4强，直至最后的决赛。决赛胜出即可获得BP，所获BP值会随连胜次数增加而增加(连胜次数可通过服务人员旁边的记分牌查看)。

攻略要点：这个比赛对手PM的实力增长很快，连续3次夺冠以后，对手就会使用种族值580和600的神兽。他们出招比较随机，让人摸不着头脑，但还是可以轻松对付的。



BOSS战：连续4次夺冠后，第5次就是冠军争夺战，对手是这个场馆的BOSS。BOSS是一位身着ET服的JJ，她一出场立即艳惊四座，引来观众们的阵阵欢呼，为了答谢观众，她绕场一周，向观众致意(狂汗)。她的出场阵容是：巨沼怪、血翼飞龙和喷火龙，用会冰系绝招的水系PM可以有效克制血翼飞龙和喷火龙，巨沼怪虽较难对付，不过好像初次见面JJ有意放水，我侥幸获胜。

BOSS奖励：额外10点BP和字母徽章J(可通过训练员卡片查看)。

战斗蛇道(バトルチューブ)

玩家的运气占了很大的成分

场馆简介：战斗蛇道就是形如饭匙蛇的通道。里面酷似一个解谜冒险游戏，可携带3只PM进入，每次游戏需要通过若干关卡，每个关卡都有3扇门，每扇门后面都有不同的事件发生，有好有坏，游戏者究竟要选择哪扇门进入，门前的服务小姐会给出提示。

攻略要点：初期敌人不强，不回复也没关系。出门后大致会出现以下几种可能：

1.一个服务小姐：她会帮你治疗PM；

2.一个路人：什么事情都不会发生(最好每次都是以上这两种情况)；

3.一个服务小姐和一个训练师：和训练师战斗，获胜后小姐会给你治疗；



4.一个训练师：必须战胜他才能前进；

5.一个恶搞的绅士和一只恶搞的PM：会使你的一只PM陷入异常状态(恶搞PM为莎娜多或木乃伊)；

6.两个训练师：和你双打；

7.一个通道：可以随机遇到一些PM(这些PM为饭匙蛇、美丽龙或木乃伊，这些PM不能捕获)，尽快通过就是了，有时候逃不掉，就只能痛下杀手了；

8.如果连续遇到4、5、6、7四种情况，就不好了……

BOSS战：第二次挑战的最后一关，随便你选择哪扇门，都会和本场馆的BOSS——一个打扮妖艳的JJ作战。JJ使用的PM扮相也十分妖娆：饭匙蛇、美丽龙和壶壶龟(这个不妖娆-_-)，饭匙蛇是炮灰，用克制的大招就可以秒杀它；美丽龙比较麻烦，会镜像之衣，可以使用物理攻击或者用金属音降低它的特防进行打击；壶壶龟会使用影分身和剧毒等消耗战术，用水系绝招速战速决吧。相对来说，这个BOSS最容易搞定。

BOSS奖励：额外10点BP和一个字母徽章G。

战斗斗技场(バトルアリーナ)

拿出你的斗志吧！

场馆简介：这是在柔道馆里的格斗，仍是3对3的战斗，所不同的是，3只PM的顺序一经确定就不能更改，战斗中也不能换人，一只阵亡了之后，下一只紧接着上，就算被对手克死也只能硬拼。柔道馆的战斗还有一个独特的地方就是，战斗顶多持续3回合，如果3回合分不出胜负则在心、招数、身体3方面比出高下，负方离场，相当于阵亡。



攻略要点：这里的战斗除了致对手于死地之外，使用相克制的战术，就算没对对手造成损害也可以获胜(如使用自我再生而使对手的攻击未果)。所以战斗可能呈现有趣的结果，以前明显的胜负可能被逆转。在这里也可以使用一下分手礼物+强化的战术哦。



BOSS战：连胜3次，第4次参赛的关底就是本场馆的BOSS，是一位漂亮MM，(难道这里是母系社会？)她出场前，在仔细检查了一下比赛场地后才开战，真挑剔。BOSS使用的PM是赫拉克罗斯、影精灵、鬼蝉，(残念……)其中赫拉克罗斯是经典的"速度果战术"；影精灵会使用暗算、精神干扰的特攻招，混乱射线自然少不了；BT的鬼蝉，小心应付就是了，我的三合一磁怪没法杀鬼蝉，就只能使用电磁波、金属音和睡觉，3回合以后竟然莫名其妙地赢了。

BOSS奖励：额外10点BP和一个字母徽章L

战斗宫殿(バトルパレス)

考验主人和精灵之间的羁绊

场馆简介：这里的作战，PM完全不受你指挥，出招全由AI操控，玩家只能指挥换人，出什么招就看你的精灵是攻击性格还是防守性格。



攻略要点：推荐使用攻击招多的PM。有一点要注意的是，你的PM有时会发呆，什么事情都不做(当然对手的也是)，所以战斗可能会非常拖沓冗长，剩饭在这里会比较实用。值得一提的是，AI操控的PM在大多数情况下还是令人满意的，当然也有让人火冒三丈的时候……



BOSS战：第3次挑战，在关底就可以见到本场所的BOSS。在左右护法——玛利鼠和木乃伊(好像都是身体圆圆的那种)的陪同下，一位老法师(男)出现了。他使用的3只PM是大爪蝠、拉普拉斯和偷懒猩猩。这3只都会使用混乱射线或者虚张声势，在主客观因素的双重作用

下，我方的PM很容易被双封锁(惨)，因此战斗会很烦人，只能看RP了。其中叉字蝠还会使用影分身和咬住，非常讨厌。(编注：RP意指人品，并不是什么游戏中的数值参数，作者恶搞的……)

BOSS奖励： 额外10点BP和一个字母徽章S。

战斗工厂(バトルファクトリー)

对玩家口袋知识的考验

场馆简介： 这里的战斗规则是从NPC随机提供的6只PM中挑选3只你中意的参加比赛。6只PM的个体、性格、努力、配招、道具都已给定，电脑的配招还是很有战术性的，诅咒卡比兽、冥想水君、龙舞班吉拉、剑舞嘎拉嘎拉，这些我们平时耳熟能详的名字，在这里都有再现。每次作战获胜后，就可以用被打败的对手的一只PM更换自己手中的一只PM(当然也可以不换)。



攻略要点： 组队要全面，推荐使用高攻高速度的PM。获胜的队伍下次挑战时不能使用，下一次挑战，只能重新组队。

BOSS战： 第3次挑战的关底之前，服务人员会接到一个电话，看来有重要人物想见我，窃喜。果然，一进比赛场地，本场馆的BOSS，一个蛊惑仔(看来BF的BOSS性别比例还算正常，先前只是巧合)就迫不及待拉你和他对战。他使用的三只PM是随机的，我第一次打时是火岚鼠、巨沼怪和太古羽虫；读档重打时，又是闪电球、海马王和耿鬼。他使用的PM很大一部分配招都是克制你使用的PM的，幸好初期AI不高，如果之前组的队伍实力够强，还是可以轻松击败他的。

BOSS奖励： 额外10点BP和一个字母徽章K。

战斗金字塔(バトルピラミッド)

勇气是成功的关键



场馆简介： 这个场馆也是携带3只PM进入，但这3只PM不能携带道具。金字塔里面的情形和格斗道馆类似，击败潜藏的训练员后，视野会变大一点。里面也有一些野生的PM，同样不能抓，击败这些野生的PM，视野也会变大，当然逃跑也可以(也有可能逃不掉)。注意，这里不能使用HM05闪光打开视野。玩家要寻找到金字塔各层的蓝色机关进入上一层，直至第七层顶楼过关。

攻略要点： 这里极像是生存挑战，进入前，服务人员会给你一个大型补药和PP大补丸，初期在场馆内也可以拾到各种加HP、PP以及复活的道具，以后则可以捡到各种解除异常状态的果实、剩饭、先制爪等常规战斗道具。这些道具和你身上的道具是分开存放的，你在这个场馆里面只能使用捡到的道具，如果获胜后道具有多余，在下次挑战的时候还可以使用。野生的PM会使用电磁波、剧毒、鬼火等异常状态，还会搭配保护，一个两个还没什么关系，多了的话，PP很快就会被耗尽，推荐让技能丰富、PP多的PM参加，特性是自然恢复且具备自我再生能力的宝石海星就是很好的选择。中间找路比较麻烦，要有耐心。



BOSS战： 第3次挑战，到达终点后要与这里的BOSS——探险队长进行3对3的对战，在打BOSS前，别忘了把队伍调整到最佳状态。该BOSS使用的是三神柱——岩雷吉、冰雷吉和钢雷吉(死……)。岩雷吉会使用原始力量和地震的大招，但其弱点较多，相对容易对付；冰雷吉是冻光+闪电+健忘+睡觉的标配，特殊攻击几乎不起作用；钢雷吉则是剧毒+铁壁+剩饭的消耗战术，攻击招数为钢爪。这3只PM的特性都是净体，所以我方无法降低他们的能力，一般只能硬拼。(如果有替身+莽撞/起死回生组合的话，哈……)我打的时候没带格斗系精灵，

打起来很辛苦，依靠三合一磁怪的反复睡觉将冰雷吉冻光的PP耗光才勉强混过去的，如果用巨沼怪进入这里的玩家，就可以在这个BOSS处大显身手了。

BOSS奖励：额外10点BP和一个字母徽章B。

战斗塔(バトルタワー)

和朋友并肩作战吧！

场馆简介：这里的比赛规则和《红·蓝宝石》的规则相同，考虑到部分玩家没有接触过《红·蓝宝石》，有必要再介绍一下。战斗使用3只不同的PM，每只PM不可重复携带同一种道具，战斗前需指定各PM出场次序，比赛中可换人。这次的战斗塔还增加了单机和NPC组队双打以及和朋友联机组队双打，和NPC组队是在几个NPC里面挑选一位和你组队，NPC使用的PM也会随难度增加而变强。





攻略要点：初期对手PM的实力虽然不强，但战术很强，用强力绝招尽快解决战斗吧；后期对手就很讲究战术和队伍的整体配合了。

BOSS战：连续4次胜出后，第5次挑战的最后一人就是战斗塔的BOSS。又是一个可爱的MM，可她使用的PM一点都不可爱：三拳胡地、腹鼓卡比兽、冥想炎帝——对付他们最好讲究一点战术或者使用高种族的PM。首发的胡地个体能力不高，因而速度不快，可以使用高速度的物攻PM或者能有效遏制胡地的高特防PM首发。MM的出招只考虑当前回合，要好好利用AI的这一缺陷。

BOSS奖励：额外10点BP和一个字母徽章A。

击败了藏匿在BF各场馆的所有BOSS，并得到了所有的字母徽章以后，到戴墨镜的男子处，可得到41号果实。至此，BF之旅也暂时告一段落。将来的战斗一定会更加艰苦，为此还要继续修炼。

一点心得

以上是BF各个场馆的大致情况，如果想在初期获得大量BP，推荐先可以挑战的各场馆，直到第一次挑落BOSS为止，因为击败BOSS可以一下子获得10多点BP，且初期AI低，容易获胜。今后收集BP推荐深入挑战一、三、五、七场馆，其中第三场馆时间短，比较省力；四、六场馆在后期打起来又累又烦，BP多是多一点，但所花的时间也很多，很容易使人郁闷；第二场馆对于懂日文的玩家来说应该是最容易的。

再者推荐一下组队原则(高手可以不遵循)：初期最好使用高攻高速的PM，一名物攻手，一名特攻手，一名二刀流且招数要丰富，这样节省时间，两攻加一辅助也可以。当然，如果有种族值580／600的PM以及卡比兽、快乐蛋之类能攻善守的BT禁兽更佳(对电脑就不要讲仁义道德了)，从以往打战斗塔的经验看，冰雷吉，血翼飞龙等不错，当然，战术高手用较低种族的PM也可轻松获胜。到了后期，对手们的AI很高，所以更应讲究战术和队伍的整体配合。

最后的秘密

在初次击败B F的所有BOSS以后，本着口袋妖怪“更高、更快、更强”的战斗精神，笔者又对B F各场馆进行了挑战。战斗规则不必赘述了，仅介绍一下后期战斗的一些难点。



战斗蛇道将不会出现免费回复的情况；战斗金字塔会出现整层的压力特性、踩影子/沙地狱特性和会自爆的PM，(还让不让人活啦？)道具数量充足应该还是不难胜出，只是很费时，喜欢冒险的朋友可以深入挑战。经多次研究试验，发现BOSS只在单打中出现，所以还是以单打为主。其他的就没什么了，反正就是各个场馆的普通训练员的PM能力会变强、AI变高、有一定先读能力，常常会出现喽罗比BOSS更厉害的情况。推荐多使用强化、干扰的辅助招数，还是战术至上，各位训练员发挥自己的聪明才智吧。第二次击败BOSS以后，原来的字母徽章会变成金色(可通过训练员卡片查看)。



友情附送一下BF所有BOSS第二次的阵容，应对方法仅供参考，括号内是BOSS第二次的出现条件。

战斗拱顶(9连胜后，第10次挑战)

这次BOSS使用的是巨沼怪、重钢蟹和拉迪亚斯。他们的属性特性都很好，种族能力也非常高。其中巨沼怪除了本系的地震和冲浪之外，还会反击和镜像之衣；重钢蟹也不仅仅限于以往擅长的物理攻击，常会使用特殊拳法打你个措手不及；拉迪亚斯则增加了冥想和睡觉，特攻招数为精神力和10万伏特，拉迪亚斯强化过特殊能力后攻击非常强劲，可以考虑会大爆炸的木天狗，消耗型配招的莲蓬怪也有很强的干扰作用。

战斗蛇道(9连胜后，第10次挑战)

这次的BOSS仍然很弱，前面比她强的训练员多得是，难道这位JJ喜欢低种族PM？其中饭匙蛇仍可以用地震或者精神力秒杀；新增的大钢蛇则可以用有属性加成的水系或火系绝招重创乃至秒杀；值得注意的是暴鲤龙，千万别让他龙舞起来，否则后果自负，麻痹是一了百了的办法，使用电系绝招速攻也可以，耿鬼对暴鲤龙的物理攻击完全免疫，且会使用克制BOSS的精神力、10万伏特和火焰拳击，有条件的话，可以使用它，也可以使用努力值加满特防的盔甲鸟与之消耗。

战斗斗技场(7连胜后，第8次挑战)

随着难度的加大，对手们很会使用应对你的策略，不过相对来说，还是比较容易获胜。BOSS使用的3只PM为影精灵、耿鬼和蘑菇战士，影精灵会使用分身和混乱射线回避攻击，也会使用暗算的本系绝招，可以用燕返加以打击，耿鬼和蘑菇战士只要在速度上超过他们，辅以克制的招数一般就可以秒杀。推荐PM：带奇迹果的龙舞血翼飞龙(燕返必备)，威吓特性提高龙舞成功几率，一般龙舞两次就见神杀神，见佛杀佛；冥想胡地也可一用。

战斗宫殿(5连胜后，第6次挑战)

风速狗首发威吓，用水系PM打头阵的话就没问题了，风速狗只有燃烧殆尽和神速两个攻击招，不足为患；水君会冥想，还会使用冷门的咬住，冰系绝招是暴风雪，但从未见过他使用水系绝招，可用高耐久的水系PM与之消耗；偷懒猩猩的配招是破坏光+地震+影球+哈欠，是个厉害的角色，看你能不能抗得住他的强力攻击了。总的感觉这个BOSS没有以前会混乱的强，会剧毒/镜像之衣的美丽龙和会10万伏特的拉普拉斯都可考虑。

战斗工厂(5连胜后，第6次挑战)

这里的BOSS使用的PM一直是不定的，取胜完全靠个人应变能力和组队的本领。我打的时候遇到的是冥想水君，用毒刺水母和它打消耗战，最终艰难取胜。

战斗金字塔(9连胜后，第10次挑战)

摒弃了三神柱，而使用三神鸟，这位BOSS是不是脑袋锈逗了？急冻鸟首发，配招是暴风雪+水波动+燕返+反射盾；闪电鸟是闪电+钻孔啄+见切+光之壁；火焰鸟则是大字火+燕返+破坏光+神秘守护。三神鸟的配招单调且大多缺乏威力，比起之前的三神柱，这3只实在是弱得让人惊喜，想怎么蹂躏就刊大家心情了。如果使用特性是蓄电的电灯鱼，可以兵不血刃地击败他们，岩雷吉对它们也有压倒性的优势。

战斗塔(9连胜后，第10次挑战)

这位BOSS吸取了前一次的失败教训，这次组成了雷皇、拉迪奥斯和卡比兽的黄金阵容，这三只能力都很强，且属性特性以及招式相互弥补缺点。雷皇经常使用反射盾和10万伏特，体力不足时会依仗高速度抢先睡觉，值得庆幸的是很少使用冥想；拉迪奥斯是龙爪+精神力+10万伏特+冥想的BT配招，一有机会就会冥想，建议麻痹后对其展开攻势；卡比兽则是报恩+影球+诅咒+睡觉的禁用配招。总之，这个队伍强得没话说。推荐让地面系的PM首发尽快取得优势。特性是蓄电且会使用电磁波的电灯鱼十分推荐，喜欢强力PM的朋友可以使用物攻型配招的重钢蟹，别忘了在队伍中准备一个对付诅咒卡比兽的人选，实在不行，就使用地狱同行、灭亡歌或者干脆自爆吧。

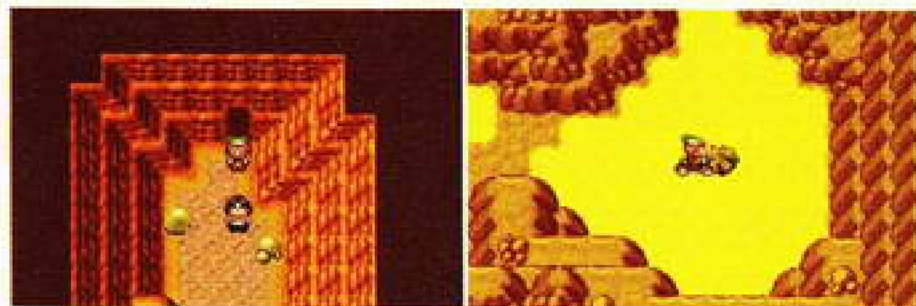
第二次击败所有BOSS后，可以到戴墨镜的男子处得到42号果实，并在训练员卡片上增加一颗星。另外，如果经典战斗塔里的连胜记录超过50和100，还可以到他这里领取纪念奖牌。



二周目其他新要素研究

再现，消失的化石！

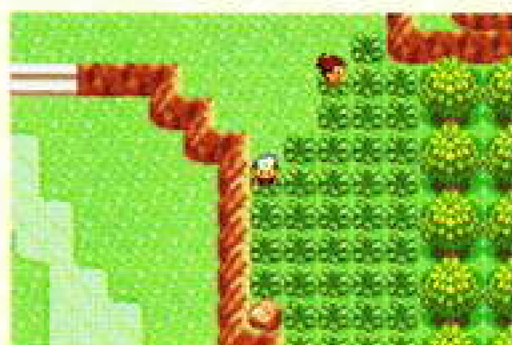
一周目在111号道路中沙漠塔的最高层可以在两块化石里选一块，之后沙漠塔会和剩下的化石一起消失埋进地下。但爆机后，会发现114号道路上的房间的地下通道会有新的山洞出现（以前是不能进的）！里面可以抓百变怪，遇敌率高且没有任何的道具，一路走到底，就可以在最右边发现另外一块消失的化石！这也是一路辛苦的最大的奖励了。



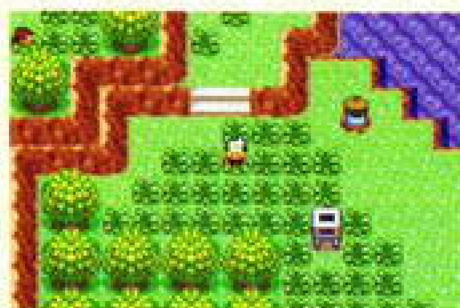
狩猎场二周目新增地点研究

爆机一次后，狩猎场右上方会增加新的地点，里面可以捕捉到很多《金·银》版的怪物，为了方便，就把新的狩猎场分两个区——上区和下区。

上区可以遇到的PM分别是向日种子（ヒマナッツ）、手尾猴（エイパム）、嘟嘟（ホーホー）、熊宝宝（ヒメグマ）、芭瓢虫（レディバ）、松果怪（クヌギダマ）、德鲁比犬（デルビル）、大奶牛（ミルタンク）；



下区里的PM分别为咕咕（ホーホー）、绿蜘蛛（イトマル）、咩力羊（メリープ）、手尾猴（エイパム）、布鲁狗（ブルー）、惊角鹿（オドシシ）、镰刀天蝎（グライガー）、向日种子（ヒマナッツ）；



水面上乘浪可以遇到乌波（ウパー）、沼泽怪（ヌオー）、玛丽鼠（マリル）；

钓鱼可以钓到铁炮鱼（テッポウオ）、章鱼（オクタン）、角金鱼（トサキント）、鲤鱼王（コイキング）；

用碎石技能可以抓到壶壶龟（ツボツボ）。

原来的狩猎区也可以简单地分成三个区——普通区（刚进去的那块地方）、1区（需要高速自行车冲过滑坡）和2区（需要跳跃自行车跳过桥梁）。

普通区里分布着皮卡秋（ピカチュウ）、走路草（ナゾノクサ）、双面鹿（キリンリキ）、嘟嘟（ホーホー）、臭臭花（クサイハナ）；

1区有特定的铁甲犀牛（サイホーン）和赫拉克罗斯（ヘラクロス）；

2区则是小象（ゴマゾウ）与大甲虫（カイロス）；

在水中还可以遇到可达鸭（コダック）。

与前作BOSS的终极对决

也许大家玩打通一周目时，会很奇怪前作那么强大的最终BOSS这次怎么失踪了？别为他担心，他现在旺盛得很，去114号路山洞里，运用乘浪和攀瀑登上流星瀑布并不断深入，路上还可以找到02号技巧机器（龙之爪），附近小范围内也有一定几率能抓到187号精灵宝贝龙。在洞上层最深处，终于找到了真正的最强BOSS——ダイゴ！他的精灵平均等级都在70以上，属性及招数配制都不错，只有战胜了他，你才是真正的冠军！





到此，绿宝石之旅才算是告一段落了，然而玩家之间的对抗和协作，才刚刚展开……

神兽捕捉攻略

神兽一直是“口袋妖怪”系列”的一大亮点，《绿宝石》可以一



次捉全原来《红·蓝宝石》两个版本的神兽，便也是本作一大魅力。

裂空神龙

裂空神龙是最先可以捕捉得到的神兽，在裂空神龙强行终止海皇牙和古拉顿的争斗事件飞走后，也就是打ルネ市GYM之前，就可以去天空之塔捉裂空神龙，不过这次登上塔顶有了困难，要靠冲刺车冲过有裂缝的地面，因此想见到神龙真身也要费一番周折的。



海皇牙、古拉顿

这一对狠家伙在一周目是抓不到的，但在二周目可以，方法是先去119号路的天气研究所（得到天气娃娃的地方），去2楼和博士对话，他就会告诉主角某条道路或水路的天气异常，记下他的话中的数字，赶快按照他的指引去捕捉神兽吧。





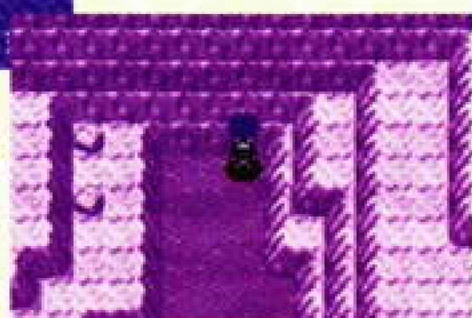
按照博士指引，果然是艳阳高照，稍寻找一下，就会发现以前没曾出现过的洞窟，一路小跑到了洞内浓雾弥漫的最深处，古拉顿就在岩浆里，到岩浆下方，古拉顿就会向主角袭来。

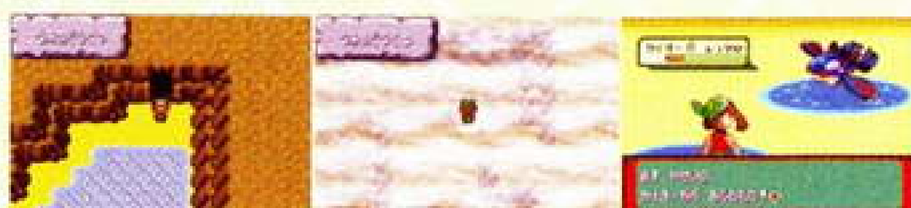


如果博士指引的方位是水路，到那里就会发现正大雨倾盆，建议用上杀虫剂一类的道具，免得被那些低等级的杂鱼骚扰，转一转很快就会发现海面多出一块深蓝色的可潜水海域，潜入后进入海底洞窟再浮上来，发现到了新的地点，进了陆地上的洞窟最深处仍然是一片迷雾，而海皇牙就在洞窟最深处的海水中，走到海水下方，海皇牙扑了过来……









要注意，古拉顿所在的4个洞窟是通过地下熔岩相连，古拉顿可以在这4个地方自由移动；海皇牙所在的4个海底洞窟也通过地底湖相连，海皇牙也可以在这4个地方自由游动。所以它们出现地点并不是惟一的。在得到博士的信息后，必须在第一时间赶到那里，不然，古拉顿或海皇牙就去别的地方了……（好在玩家用飞行到达它们附近时，它们不会像《金·银》三神兽那样跑得没影，也算挺照顾玩家的。）

拉迪奥斯、拉迪亚斯

通关后在家里得到船票后看电视，新闻后会有红蓝选项，选蓝是以后会遇到哥哥拉迪奥斯，选红在则会遇到妹妹拉迪亚斯。兄妹俩都很擅长逃跑，即使是被催眠也可以逃掉，（梦游？）所以最好是用招数黑眼神（くろいまなざし）来预防这种情况，建议让勾魂眼（ヤミラミ）来使用这个招数，因为它完全不会被水都兄妹攻击到；当然也可以直接使用大师球轻松捕获。若这次没抓到，以后也可以查看图签上的分布来进行追击。

三神柱：岩雷吉、冰雷吉和钢雷吉

这次三神柱的捕捉方法和以前的《宝石版》有了很多改动，下面就将详细介绍捕捉方法。

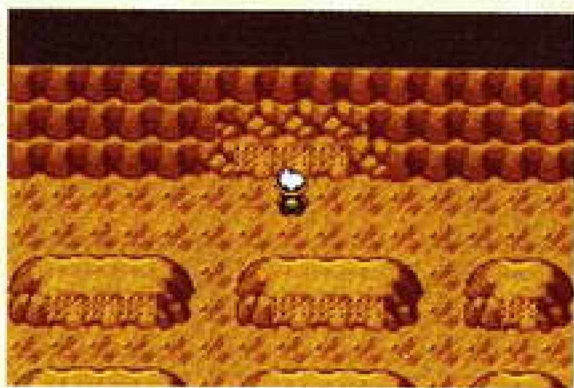


到124号水路，找到可以潜的地方潜水下去，在水草里捕捉179号地图鱼，然后使用垂钓（高级钓竿）钓到99号皮皮鲸，练到40级进化成鲸鱼。准备工作做好，通关后，就可以去捕捉三神柱了。

到132号水路，顺着浪向左滑行，滑到134

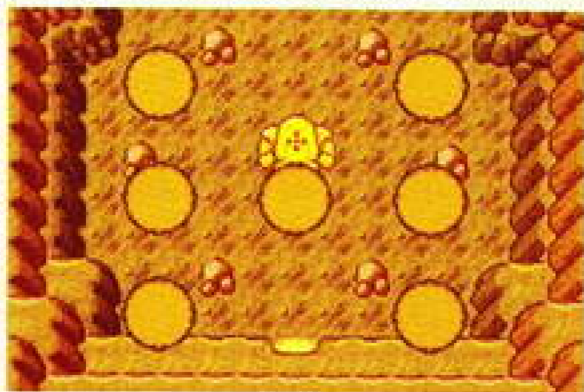


号水路，找到一个可以下潜的地方。潜入后走到最深处会发现一段奇怪的代码，在代码所在的地方上浮。然后走到最上面的代码前，在正上方靠右一格的地方使用挖洞技能(28号)，墙壁会出现一个洞，然后把100号鲸鱼放队伍首位，179号地图鱼放最后一个位置，调查最上方的石板中间，会有事件发生，这时世界的3个洞窟的封印被解除，可以去捕捉三神柱了。三个地方都被六块石头围着，很容易识别。

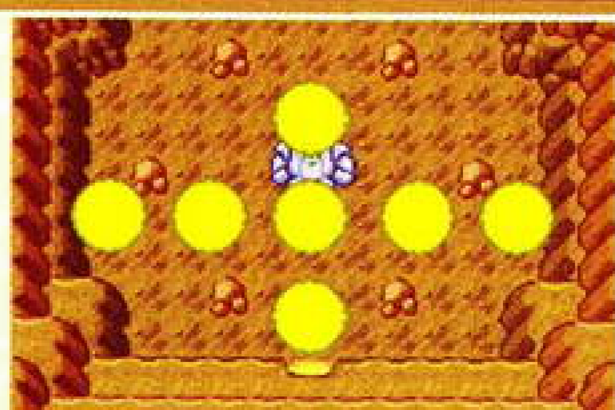




193号岩雷吉位于沙漠下方，进入洞后，先调查墙壁上的字，然后再往左走两格，往下走两格，使用碎石秘传技能，上方的洞就能打开，进入后可以捕捉40级的岩雷吉。

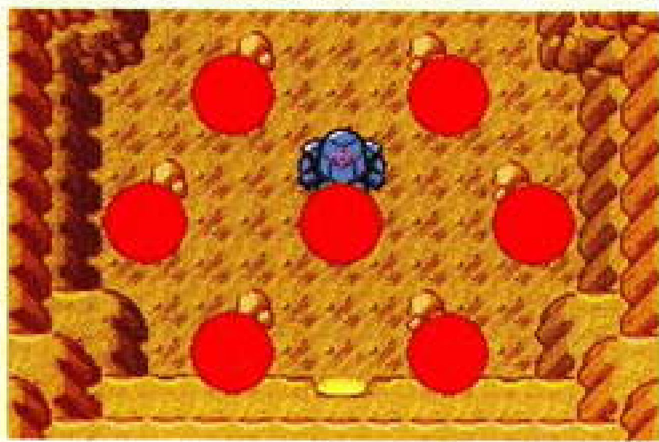


194号冰雷吉位于105号水路，进入被6块岩石包围的山洞。先调查墙壁正中间的字，接下来从调查的位置起绕着洞窟转一圈(顺逆一样)，上方洞就可以打开，进入后可以捕捉40级的冰雷吉。



195号钢雷吉在120号道路下雨的地方，进入后，先调查墙壁上的字，然后走到洞的中间使用闪光密传机器，上方的洞就可以打开，进入后可以捕捉40级的钢雷吉了。

关于神兽的捕捉，本次就先刊登这些，实际上，各位口袋老鸟一眼就看出来了，201号吉拉齐和202号迪奥希斯的捕捉方法还没介绍呢。其实在《绿宝石》中，除了201和202，梦幻、凤凰、露琪亚等也能在本作中出现，除了用隐藏船票，还和触发什么事件有关系吗？最起码，梦幻的岛屿是GBA版“《口袋妖怪》”系列新增的。诸如未知事件还有很多，如是否还能如《红·蓝宝石》那样抓全水都守护神？这些都还有待研究的。等不及的话，就先请“老金”帮忙吧……









定点教学研究

本作的定点教学分两种，一种是只能学一次的，还有就是用BP(Battle Point)购买的。

以下是定点教学，只能学一次，学前慎重考虑。(如果有记忆棒的人当我没说)



▲キンセツ市电系会馆门前男子处可学到滚动(ころがる)。



▲シダケ镇PC屋里一小孩处可学到连续切(れんぞくぎり)。



▲カイナ市口袋俱乐部里一男子处可学到虚张声势(いばる)。



▲トクサネ市浅滩从一穿格斗服男子处可学到爆裂拳(ばくれつパンチ)。



▲ヒワマキ镇民居一老爷爷处可学到梦话(ねごと)。



▲ルネ市PC屋一小姐处可学到舍身一击(すてみタックル)。



▲キナギ镇PC屋一男子处可学到大爆炸(だいばくはつ)。



▲ミナモ市百货大楼顶一女子处可学到替身(みがわり)。



▲ハジツゲ镇SHOP里一女子处可学到摇手指(ゆびをふる)。

以下是需要用BP买的，BP可以在战斗新地带和7个战斗帐篷里战斗得到，如图：



▲地点在战斗新地带(バトルフロンティア)的圆顶帐篷左侧海边的小屋。



▲屋子里两位老婆婆处可用BP换取技能。



▲エン镇一民居里小孩处可学到模仿(ものまね)。

左边一位可以让你的妖怪学10项《火红·叶绿》中出现的定点教学的招数：

生蛋(タマゴうみ)	16BP
地球投(ちきゅうなげ)	24BP
食梦(ゆめくい)	24BP
百万吨级铁拳(メガトンパンチ)	24BP
百万吨级强踢(メガトンキック)	48BP
压制(のしかかり)	48BP
岩崩(いわなだれ)	48BP
反击(カウンター)	48BP
电磁波(でんじは)	48BP
剑之舞(つるぎのまい)	48BP

右边老婆婆那里可以学到《绿宝石》新增的定点教学招数：

变圆(まるくなる)	16BP
鼾声(いびき)	24BP
扔泥(どろかけ)	24BP
流星(スピードスター)	24BP
冰结之风(こごえるかぜ)	24BP
忍耐(こらえる)	48BP
自我暗示(じこあんじ)	48BP
火炎拳(ほのおのパンチ)	48BP
闪电拳(かみなりパンチ)	48BP
冷冻拳 (れいとうパンチ)	48BP

附：口袋箱的趣味壁纸



这次《绿宝石》的内容真是丰富多彩，下面给大家介绍一下怎么美容自己的口袋箱。首先登陆http://www.pokemon.jp/portal/index.jsp?stm=994并注册，链接见左图。24小时内收到ID和密码后就可以登陆进去用你游戏时的ID(5位数号码)来换取需要输入的日文,见右图。之后在カナズミッティPC屋左上方房间2楼找到一个生病的小女孩，和她爸爸对话后输入换得的日文见下页图，完成上述步骤就可以在PC屋电脑里选用可爱的皮卡丘壁纸拉。如果注册最爱俱乐部有困难的朋友可以来WWW.PM525.COM的论坛，我们的版主会热心帮您解决问题。





皮卡丘的强力电击招数登场!

高压电击(ボルテッカー)：攻击力120，命中率100%，PP值15，使用后敌方所受伤害的1/3会反弹给自己。这个技能以前一直没有出现过，有谣言说会在复刻的黄版里给皮卡丘，但只是谣言。不过本作里，皮卡丘的确可以学会这招，习得方法很简单：只要让皮卡丘带着电气珠在饲养屋生蛋，孵化出的皮丘就会自动学会这个技能了，不过鸡肋了点……养眼吧！



《绿宝石》拾荒特性和规律

在《绿宝石》中，每战斗10次，就有一次机会可以依靠精灵的拾荒特性拾到一个道具，拾到道具种类和几率的规律如下：

☆ 战斗蛇道内不会拾到道具；

☆ 战斗金字塔内拾到的道具与平时不同，可以积累下来在下次进入金字塔的时候使用但是不能带出金字塔

拾到的道具品种中随挑战的段位变化而变化；

☆ 平时拾到的道具品种随该特性的精灵的LV变化而变化。

平时战斗

精灵的Lv.	出现几率为30%的道具	出现几率为10%的道具
1～10	キズぐすり	どくけし、いいキズぐすり、スーパーボール、むしよけスプレー、あなぬけのヒモ、プラスパワー
11～20	どくけし	いいキズぐすり、スーパーボール、むしよけスプレー、あなぬけのヒモ、プラスパワー、なんでもなおし
21～30	いいキズぐすり	スーパーボール、むしよけスプレー、あなぬけのヒモ、プラスパワー、なんでもなおし、ハイパーボール
31～40	スーパーボール	むしよけスプレー、あなぬけのヒモ、プラスパワー、なんでもなおし、ハイパーボール、すごいキズぐすり
41～50	むしよけスプレー	あなぬけのヒモ、プラスパワー、なんでもなおし、ハイパーボール、すごいキズぐすり、ふしぎなアメ
51～60	あなぬけのヒモ	プラスパワー、なんでもなおし、ハイパーボール、すごいキズぐすり、ふしぎなアメ、タウリン
61～70	プラスパワー	なんでもなおし、ハイパーボール、すごいキズぐすり、ふしぎなアメ、タウリン、げんきのかけら
71～80	なんでもなおし	ハイパーボール、すごいキズぐすり、ふしぎなアメ、タウリン、げんきのかけら、マックスアップ
81～90	ハイパーボール	すごいキズぐすり、ふしぎなアメ、タウリン、げんきのかけら、マックスアップ、かいふくのくすり
91～100	すごいキズぐすり	ふしぎなアメ、タウリン、げんきのかけら、マックスアップ、かいふくのくすり、げんきのかたまり

精灵的Lv.	出现几率为5%的道具	出现几率为3%的道具	出现几率为1%的道具	出现几率为1%的道具
1～10	なんでもなおし	ハイパーボール	すごいキズぐすり	きんのたま
11～20	ハイパーボール	すごいキズぐすり	きんのたま	おうじゃのしるし
21～30	すごいキズぐすり	ふしぎなアメ	おうじゃのしるし	かいふくのくすり
31～40	ふしぎなアメ	タウリン	かいふくのくすり	ピーピーエイド
41～50	タウリン	げんきのかけら	ピーピーエイド	しろいハーブ
51～60	げんきのかけら	マックスアップ	しろいハーブ	わざマシン44
61～70	マックスアップ	かいふくのくすり	わざマシン44	ピーピーエイダー
71～80	かいふくのくすり	げんきのかたまり	ピーピーエイダー	わざマシン01
81～90	げんきのかたまり	ポイントアップ	わざマシン01	たべのこし
91～100	ポイントアップ	ピーピーマックス	たべのこし	わざマシン26

战斗金字塔50LV和100LV级别的情况下

任何段位都有30%的几率出现すごいキズぐすり。

段位	出现几率为10%的道具
0～6	エネコのシッポ、クラボのみ、ピーピーエイド、ラムのみ、げんきのかけら
7～13	クリティカッター、モモンのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
14～20	プラスパワー、チーゴのみ、ピーピーエイド、ラムのみ、げんきのかけら
21～27	ディフェンダー、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
28～34	スピーダー、カゴのみ、ピーピーエイド、ラムのみ、げんきのかけら
35～41	ヨクアタール、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
42～48	スペシャルアップ、ラムのみ、ピーピーエイド、げんきのかけら
49～55	エフェクトガード、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
56～62	エネコのシッポ、ラムのみ、ピーピーエイド、ラムのみ、げんきのかけら
63～69	クリティカッター、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
70～76	プラスパワー、ラムのみ、ピーピーエイド、げんきのかけら
77～83	ディフェンダー、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
84～90	スピーダー、ラムのみ、ピーピーエイド、ラムのみ、げんきのかけら
91～97	ヨクアタール、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
98～104	スペシャルアップ、ラムのみ、ピーピーエイド、げんきのかけら
105～111	エフェクトガード、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
112～118	エネコのシッポ、ラムのみ、ピーピーエイド、ラムのみ、げんきのかけら
119～125	クリティカッター、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら
126～132	プラスパワー、ラムのみ、ピーピーエイド、ラムのみ、げんきのかけら
133～	ディフェンダー、ラムのみ、ピーピーエイド、ヒメリのみ、げんきのかけら

段位	出现几率为5%的道具
0～6	ひかりのこな、かいがらのすず、げんきのかたまり、せいなるはい
7～13	たべのこし、こだわりハチマキ、かいふくのくすり、ピーピーマックス
14～20	ピントレンズ、きあいのハチマキ、げんきのかたまり、せいなるはい
21～27	せんせいのツメ、おうじゃのしるし、かいふくのくすり、ピーピーマックス
28～34	ひかりのこな、かいがらのすず、げんきのかたまり、せいなるはい
35～41	たべのこし、こだわりハチマキ、かいふくのくすり、ピーピーマックス
42～48	ピントレンズ、きあいのハチマキ、げんきのかたまり、せいなるはい
49～55	せんせいのツメ、おうじゃのしるし、かいふくのくすり、ピーピーマックス
56～62	ひかりのこな、かいがらのすず、げんきのかたまり、せいなるはい
63～69	たべのこし、こだわりハチマキ、かいふくのくすり、ピーピーマックス
70～76	ピントレンズ、きあいのハチマキ、げんきのかたまり、せいなるはい
77～83	せんせいのツメ、おうじゃのしるし、かいふくのくすり、ピーピーマックス
84～90	ひかりのこな、かいがらのすず、げんきのかたまり、せいなるはい
91～97	たべのこし、こだわりハチマキ、かいふくのくすり、ピーピーマックス
98～104	ピントレンズ、きあいのハチマキ、げんきのかたまり、せいなるはい
105～111	せんせいのツメ、おうじゃのしるし、かいふくのくすり、ピーピーマックス
112～118	ひかりのこな、かいがらのすず、げんきのかたまり、せいなるはい
119～125	たべのこし、こだわりハチマキ、かいふくのくすり、ピーピーマックス
126～132	ピントレンズ、きあいのハチマキ、げんきのかたまり、せいなるはい
133～	せんせいのツメ、おうじゃのしるし、かいふくのくすり、ピーピーマックス

里面最珍贵的道具就是那些战斗装备品，稀有果实以及01、26、44三个技巧机器了。

No373 ボーマンダ
ドラゴンポケモン
たかさ 1.5m
おもさ 102.6kg
ながい ねんげつを かけて からだの さいぼうが とつぜんへんいを おこして つばさが はえた。 おこると われを わすれて あばれまわる。

No142 プテラ
かせきポケモン
たかさ 1.8m
おもさ 59.0kg
コハクから とりだした いでんしを さいせいして ふっかつした きょうりゅう じだいの ポケモン。 そらの おうじゃだったと そうぞうされている。

No006 リザードン
かえんポケモン
たかさ 1.7m
おもさ 90.5kg
つよい あいてを もとめて そらを とびまわる。 なんでも とかして しまう こうねつの ほのおを じぶんより よわいものに むけることは しない。

No297 ハリテヤマ
つっぱりポケモン
たかさ 2.3m
おもさ 253.8kg
すぐに ちからくらべを いどむ しゅうせい。 せんろに たちふさがり はしってくる れっしゃを つっぱりで おしとどめた ことが あるぞ。



《口袋妖怪 绿宝石》精灵进化条件和取得方法

《绿宝石》精灵进化条件表

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
001	—	フシギダネ	LV16→002
002	—	フシギソウ	LV32→003
003	—	フシギバナ	—
004	—	ヒトカゲ	LV16→005
005	—	リザード	LV36→006
006	—	リザードン	—
007	—	ゼニガメ	LV16→008
008	—	カメール	LV36→009
009	—	カメックス	—
010	—	キャタピ	LV7→011
011	—	トランセル	LV10→012
012	—	バタフリー	—
013	—	ビードル	LV7→014
014	—	コクーン	LV10→015
015	—	スピアー	—
016	—	ポッポ	LV18→017
017	—	ピジョン	LV36→018
018	—	ピジョット	—
019	—	コラッタ	LV20→020
020	—	ラッタ	—
021	—	オニスズメ	LV20→022
022	—	オニドリル	—
023	—	アーボ	LV22→024
024	—	アーボック	—
025	156	ピカチュウ	使用雷之石→026
026	157	ライチュウ	—
027	112	サンド	LV22→028
028	113	サンドパン	—
029	—	ニドラン♀	LV16→030
030	—	ニドリーナ	使用月之石→031
031	—	ニドクイン	—
032	—	ニドラン♂	LV16→033
033	—	ニドリーノ	使用月之石→034
034	—	ニドキング	—
035	—	ピッピ	使用月之石→036
036	—	ピクシー	—
037	153	ロコン	使用炎之石→038
038	154	キュウコン	—
039	138	プリン	使用月之石→040
040	139	プクリン	—
041	063	ズバット	LV22→042
042	064	ゴルバット	亲密度高时→169
043	088	ナゾノクサ	LV21→044

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
044	089	クサイハナ	使用叶之石→045 使用太阳石→182
045	090	ラフレシア	—
046	—	パラス	LV24→047
047	—	パラセクト	—
048	—	コンパン	LV31→049
049	—	モルフォン	—
050	—	ディグダ	LV26→051
051	—	ダグトリオ	—
052	—	ニャース	LV28→053
053	—	ペルシアン	—
054	158	コダック	LV33→055
055	159	ゴルダック	—
056	—	マンキー	LV28→057
057	—	オコリザル	—
058	—	ガーディ	使用炎之石→059
059	—	ウインディ	—
060	—	ニョロモ	LV25→061
061	—	ニョロゾ	通信交换→062 携带王者之证通信→186
062	—	ニョロボン	—
063	039	ケーシィ	LV16→064
064	040	ユンゲラー	通信交换→065
065	041	フーディン	—
066	073	ワンリキー	LV28→067
067	074	ゴーリキー	通信交换→068
068	075	カイリキー	—
069	—	マダツボミ	LV21→070
070	—	ウツドン	使用叶之石→071
071	—	ウツボット	—
072	066	メノクラゲ	LV30→073
073	067	ドククラゲ	—
074	057	イシツブテ	LV25→075
075	058	ゴローン	通信交换→076
076	059	ゴローニャ	—
077	—	ポニータ	LV40→078
078	—	ギャロップ	—
079	—	ヤドン	LV37→080 携带王者之证通信→199
080	—	ヤドラン	—
081	082	コイル	LV30→082

No068 カイリキー
かいりきポケモン
たかさ 1.6m
おもさ 130.0kg
4ほんの うでから くりだされる パンチや チョップを ふせぐ ことは ふかのうだ。きょうてきに であうと とうしを もやす。

No376 メタグロス
てつあしポケモン
たかさ 1.6m
おもさ 550.0kg
ふくざつな しんけい ネットワークで むすばれた 4つの のうみそを もつ メタグロスは スーパーコンピューターよりも あたまが いい。

No350 ミロカロス
いつくしみポケモン
たかさ 6.2m
おもさ 162.0kg
おおきな みずうみの そこに いると いわれる。もっとも うつくしい ポケモンと いわれていて がかや ちょうこくの モデルと なっている。

No380 ラティアス
むげんポケモン
たかさ 1.4m
おもさ 40.0kg
すうひきで むれを つくって こうどうしていて めったに ひとや ポケモンと せっしょくしない。てきの けはいを さっちすると すがたを けす。

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
082	083	レアコイル	—
083	—	カモネギ	—
084	092	ドードー	LV31→085
085	093	ドードリオ	—
086	—	パウワウ	LV34→087
087	—	ジュゴン	—
088	106	ベトベター	LV38→089
089	107	ベトベトン	—
090	—	シェルダー	使用水之石→090
091	—	パルシェン	—
092	—	ゴース	LV25→093
093	—	ゴースト	通信交换→094
094	—	ゲンガー	—
095	—	イワーク	携带金属之衣通信→208
096	—	スリープ	LV26→097
097	—	スリーパー	—
098	—	クラブ	LV28→099
099	—	キングラー	—
100	084	ビリリダマ	LV30→101
101	085	マルマイン	—
102	—	タマタマ	使用叶之石→103
103	—	ナッシー	—
104	—	カラカラ	LV28→105
105	—	ガラガラ	—
106	—	サワムラー	236分支进化
107	—	エビワラー	236分支进化
108	—	ベロリンガ	—
109	108	ドガース	LV35→110
110	109	マタドガス	—
111	169	サイホーン	LV42→112
112	170	サイドン	—
113	—	ラッキー	亲密度高时→242
114	—	モンジャラ	—
115	—	ガルーラ	—
116	184	タッツー	LV32→117
117	185	シードラ	携带龙鳞通信→230
118	050	トサキント	LV33→119
119	051	アズマオウ	—
120	143	ヒトデマン	使用水之石→121
121	144	スターミー	—
122	—	バリヤード	—
123	—	ストライク	携带金属之衣通信→212
124	—	ルージュラ	—
125	—	エレブー	—

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
126	—	ブーバー	—
127	167	カイロス	—
128	—	ケンタロス	—
129	052	コイキング	LV20→130
130	053	ギャラドス	—
131	—	ラプラス	—
132	—	メタモン	—
133	—	イーブイ	使用水之石→134 使用雷之石→135 使用炎之石→136 亲密度高时午后进化为→196 亲密度高时午前进化为→197
134	—	シャワーズ	—
135	—	サンダース	—
136	—	ブースター	—
137	—	ポリゴン	携带“升级”通信→233
138	—	オムナイト	LV40→139
139	—	オムスター	—
140	—	カブト	LV40→141
141	—	カブトプス	—
142	—	プテラ	—
143	—	カビゴン	—
144	—	フリーザー	—
145	—	サンダー	—
146	—	ファイヤー	—
147	—	ミニリュウ	LV30→148
148	—	ハクリュー	LV55→149
149	—	カイリュー	—
150	—	ミュウツー	—
151	—	ミュウ	—
152	—	チコリータ	LV16→153
153	—	ベイリーフ	LV32→154
154	—	メガニウム	—
155	—	ヒノアラシ	LV14→156
156	—	マグマラシ	LV36→157
157	—	バクフーン	—
158	—	ワニノコ	LV18→159
159	—	アリゲイツ	LV30→169
160	—	オーダイル	—
161	—	オタチ	LV15→162
162	—	オオタチ	—
163	—	ホーホー	LV20→164
164	—	ヨルノズク	—

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる
No381 ラティオス
むげんポケモン
たかさ 2.0m
おもさ 60.0kg
すがたを けしていても テレパシーが あるので
なかまの いる ばしょや きもちが わかる。
ひとの ことばを りかいする ちのうを もつ。

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる
No377 レジロック
いわやまポケモン
たかさ 1.7m
おもさ 230.0kg
ぜんしんが いわと いしで できた ポケモン。
たたかいで からだの いちぶが けずれてしまうが
どんどん あたらしい いわを つけて なおす。

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる
No379 レジスチル
くろがねポケモン
たかさ 1.9m
おもさ 205.0kg
あらゆる きんぞく よりも かたい からだ。
からだの きんぞくは かたい だけでは なく
のびちぢみする しょうたい ふめいの ぶっしつ。

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる
No378 レジアイス
ひょうざんポケモン
たかさ 1.8m
おもさ 175.0kg
ぜんしんが なんきょくの こおりで できている。
けんきゅうしゃが ちょうさした けっか
ひょうがきに つくられた こおり らしい。

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
165	—	レディバ	LV18→166
166	—	レディアン	—
167	—	イトマル	LV22→168
168	—	アリアドス	—
169	065	クロバット	—
170	181	チョンチー	LV27→171
171	182	ランターン	—
172	155	ピチュー	亲密度高时→025
173	—	ピィ	亲密度高时→035
174	137	ププリン	亲密度高时→039
175	—	トゲピー	亲密度高时→176
176	—	トゲチック	—
177	162	ネイティ	LV25→178
178	163	ネイティオ	—
179	—	メリープ	LV15→180
180	—	モココ	LV30→181
181	—	デンリュウ	—
182	091	キレイハナ	044分支进化
183	055	マリル	LV18→0184
184	056	マリルリ	—
185	—	ウソッキー	—
186	—	ニョロトノ	061分支进化
187	—	ハネッコ	LV18→188
188	—	ポポッコ	LV27→189
189	—	ワタッコ	—
190	—	エイパム	—
191	—	ヒマナッツ	使用太阳石→192
192	—	キマワリ	—
193	—	ヤンヤンマ	—
194	—	ウパー	LV20→195
195	—	ヌオー	—
196	—	エーフィ	133分支进化
197	—	ブラッキー	133分支进化
198	—	ヤミカラス	—
199	—	ヤドキング	079分支进化
200	—	ムウマ	—
201	—	アンノーン	—
202	161	ソーナンス	—
203	164	キリンリキ	—
204	—	クヌギダマ	LV31→205
205	—	フォレトス	—
206	—	ノコッチ	—
207	—	グライガー	—
208	—	ハガネール	—
209	—	ブルー	LV23→210
210	—	グランブル	—

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
211	—	ハリーセン	—
212	—	ハッサム	—
213	—	ツボツボ	—
214	168	ヘラクロス	—
215	—	ニューラ	—
216	—	ヒメグマ	LV30→217
217	—	リングマ	—
218	103	マグマッグ	LV38→219
219	104	マグカルゴ	—
220	—	ウリムー	LV33→221
221	—	イノムー	—
222	180	サニーゴ	—
223	—	テッポウオ	LV25→224
224	—	オクタン	—
225	—	デリバード	—
226	—	マンタイン	—
227	115	エアームド	—
228	—	デルビル	LV24→229
229	—	ヘルガー	—
230	186	キングドラ	117分支进化
231	165	ゴマゾウ	LV25→232
232	166	ドンファン	—
233	—	ポリゴン2	—
234	—	オドシシ	—
235	—	ドーブル	—
236	—	バルキー	LV20时攻击值 大于防御值→106 小于防御值→107 等于防御值→237
237	—	カポエラー	—
238	—	ムチュール	LV30→124
239	—	エレキッド	LV30→125
240	—	ブビィ	LV30→126
241	—	ミルタンク	—
242	—	ハピナス	—
243	—	ライコウ	—
244	—	エンテイ	—
245	—	スイクン	—
246	—	ヨーギラス	LV30→247
247	—	サナギラス	LV55→248
248	—	バンギラス	—
249	—	ルギア	—
250	—	ホウオウ	—
251	—	セレビィ	—
252	001	キモリ	LV16→253
253	002	ジュプトル	LV36→254

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる

№245 スイクン
オーロラポケモン
たかさ 2.0m
おもさ 187.0kg

わきみずの やさしさを やどした ポケモン。
すべる ような みのこなしで だいちを はしり
にごった みずを きよめる ちからを もつ。

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる

№244 エンテイ
かざんポケモン
たかさ 2.1m
おもさ 198.0kg

マグマの じょうねつを やどした ポケモン。
かざんの ふんかから うまれたと かんがえられ
すべてを やきつくす ほのおを ふきあげる。

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる

№243 ライコウ
いかずちポケモン
たかさ 1.9m
おもさ 178.0kg

かみなりの スピードを やどした ポケモン。
その とおぼえは かみなりが おちた ときの
ように くうきを ふるわせ だいちを ゆるがす。

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる

№382 カイオーガ
かいていポケモン
たかさ 4.5m
おもさ 352.0kg

うみを つくったとして しんわに とうじょう。
ながねんに わたり グラードンと たたかったのち
かいていの そこで ねむりに ついた。

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
254	003	ジュカイン	—
255	004	アチャモ	LV16→256
256	005	ワカシャモ	LV36→257
257	006	バシャーモ	—
258	007	ミズゴロウ	LV16→259
259	008	ヌマクロー	LV36→260
260	009	ラグラージ	—
261	010	ポチエナ	LV18→262
262	011	グラエナ	—
263	012	ジグザグマ	LV20→264
264	013	マッスグマ	—
265	014	ケムッソ	LV7→266或268
266	015	カラサリス	LV10→267
267	016	アゲハント	—
268	017	マユルド	LV10→269
269	018	ドクケイル	—
270	019	ハスボー	LV14→271
271	020	ハスブレロ	使用水之石→272
272	021	ルンパッパ	—
273	022	タネボー	LV14→274
274	023	コノハナ	使用叶之石→275
275	024	ダーテング	—
276	025	スバメ	LV22→277
277	026	オオスバメ	—
278	027	キャモメ	LV25→279
279	028	ペリッパー	—
280	029	ラルトス	LV20→281
281	030	キルリア	LV30→282
282	031	サーナイト	—
283	032	アメタマ	LV22→284
284	033	アメモース	—
285	034	キノココ	LV23→286
286	035	キノガッサ	—
287	036	ナマケロ	LV18→288
288	037	ヤルキモノ	LV36→289
289	038	ケッキング	—
290	042	ツチニン	—
291	043	テッカニン	—
292	044	ヌケニン	—
293	045	ゴニョニョ	LV20→294
294	046	ドゴーム	LV40→295
295	047	バクオング	—
296	048	マクノシタ	LV24→296
297	049	ハリテヤマ	—
298	054	ルリリ	亲密度高时→183
299	060	ノズパス	—

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
300	061	エネコ	使用月之石→301
301	062	エネコロロ	—
302	068	ヤミラミ	—
303	069	クチート	—
304	070	ココドラ	LV32→305
305	071	コドラ	LV42→306
306	072	ボスゴドラ	—
307	076	アサナン	LV37→308
308	077	チャーレム	—
309	078	ラクライ	LV26→310
310	079	ライボルト	—
311	080	プラスル	—
312	081	マイナン	—
313	082	バルビート	—
314	083	イルミーゼ	—
315	094	ロゼリア	—
316	095	ゴクリン	LV26→317
317	096	マルノーム	—
318	097	キバニア	LV30→319
319	098	サメハダー	—
320	099	ホエルコ	LV40→321
321	100	ホエルオー	—
322	101	ドンメル	LV33→323
323	102	バクーダ	—
324	105	コータス	—
325	110	バネブー	LV32→326
326	111	ブーピッグ	—
327	114	パッチール	—
328	116	ナックラー	LV35→329
329	117	ビブラーバ	LV45→330
330	118	フライゴン	—
331	119	サボネア	LV32→332
332	120	ノクタス	—
333	121	チルット	LV35→334
334	122	チルタリス	—
335	123	ザングース	—
336	124	ハブネーク	—
337	125	ルナトーン	—
338	126	ソルロック	—
339	127	ドジョッチ	LV30→340
340	128	ナマズン	—
341	129	ヘイガニ	LV30→342
342	130	シザリガー	—
343	131	ヤジロン	LV36→344
344	132	ネンドール	—
345	133	リリーラ	LV40→346

No383 グラードン
たいりくポケモン
たかさ 3.5m
おもさ 950.0kg
りくちを つくったとして しんわに とうじょう。
ちていの マグマの なかで ねむっていて
おきると かざんが ふんかすると いわれている。

No146 ファイヤー
かえんポケモン
たかさ 2.0m
おもさ 60.0kg
ほのおを あやつる でんせつの とりポケモン。
からだが きずつくと かこうの マグマに はいり
ぜんしんを もやして きずを いやすと いう。

No145 サンダー
でんげきポケモン
たかさ 1.6m
おもさ 52.6kg
でんきを あやつる でんせつの とりポケモン。
ふだんは カミナリぐもの なかで くらしている。
カミナリに うたれると ちからが わいてくる。

No144 フリーザー
れいとうポケモン
たかさ 1.7m
おもさ 55.4kg
こおりを あやつる でんせつの とりポケモン。
はばたく ことで くうきを つめたく ひやすので
フリーザーが とぶと ゆきが ふると いわれる。

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
346	134	ユレイドル	—
347	135	アノプス	LV40→348
348	136	アーマルド	—
349	140	ヒンバス	美丽度高时→350
350	141	ミロカロス	—
351	142	ポワルン	—
352	145	カクレオン	—
353	146	カゲボウズ	LV37→354
354	147	ジュペッタ	—
355	148	ヨマワル	LV37→356
356	149	サマヨール	—
357	150	トロピウス	—
358	151	チリーン	—
359	152	アブソル	—
360	160	ソーナノ	—
361	171	ユキワラシ	LV42→362
362	172	オニゴーリ	—
363	173	タマザラシ	LV32→364
364	174	トドグラー	LV44→365
365	175	トドゼルガ	—
366	176	パールル	携带しんかいのキバ通信→367

全国编号	宝石编号	妖怪名称	进化条件
366 (接左表)	176	パールル	携带しんかいのウロコ通信→368
367	177	ハンテール	—
368	178	サクラビス	—
369	179	ジーランス	—
370	183	ラブカス	—
371	187	タツベイ	LV30→372
372	188	コモルー	LV50→373
373	189	ボーマンダ	—
374	190	ダンバル	LV20→375
375	191	メタング	LV45→376
376	192	メタグロス	—
377	193	レジロック	—
378	194	レジアイス	—
379	195	レジスチル	—
380	196	ラティアス	—
381	197	ラティオス	—
382	198	カイオーガ	—
383	199	グラードン	—
384	200	レックウザ	—
385	201	ジラーチ	—
386	202	デオキシス	—

《绿宝石》精灵捕捉地点表

下表是口袋妖怪中可以捉到的精灵的分布地点以及一些特殊方法取得的精灵如美丽花、喵喵、金银三主角的取得方法。因进化相关的已经在上表所列，因此本表格中就不对进化得到的精灵加以解释了，而大多数本作没有登场的，都需要和《口袋妖怪 火红·叶绿》通信。当然，因为时间关系，本表格未必完全，比如ロゼリア作为宝石版中新出现的精灵，至今未找到除交换之外的捕捉办法，如果以后有什么新的发现，我们会及时告诉给大家。

编号和名称	捕捉地点
025 ピカチュウ	狩猎场。
027 サンド	111号道路。
037 ロコン	122水路的おくりびやま山上草地里。
039 プリン	115号道路。
041 ズバット	いしのどうくつ、りゅうせいのたき、あさせのほらあな、めざめのほこら、チャンピオンロート、かいていどうくつ。
042 ゴルバット	りゅうせいのたき、あさせのほらあな、めざめのほこら、チャンピオンロート、そらのはしら、かいていどうくつ。
043 ナゾノクサ	110、117、119、120、121、123号道路和狩猎场。
044 クサイハナ	121、123号道路和狩猎场。
052 ニャース	在战斗新地带的战斗工厂左边的一座房子里用エネコ交换得到。
054 コダック	狩猎场。
055 ゴルダック	狩猎场。
063 ケーシィ	いしのどうくつ、116号道路。
066 ワンリキー	デコボコさんどう。

编号和名称	捕捉地点
072 メノクラゲ	103、105、110、115、118、119、121、122、123号道路的水域，すてられぶね、あさせのほらあな、かいていどうくつ的水中，105、106、107、108、109号水路及全海面区域。
073 ドククラゲ	すてられぶね。
074 イシツブテ	111、114号道路、いしのどうくつ、ぼのおのめけみち、チャンピオンロート、狩猎场。
075 ゴローン	ぼのおのめけみち。
081 コイル	ニューキンヤツ。
082 レアコイル	ニューキンヤツ。
084 ドードー	狩猎场。
085 ドードリオ	狩猎场。
088 ベトベター	ぼのおのめけみち。
100 ビリリダマ	ニューキンヤツ。
101 マルマイン	ニューキンヤツ。
109 ドガース	ぼのおのめけみち。
111 サイホーン	狩猎场。
116 タッツ、	132、133、134号水路。

编号和名称	捕捉地点
118 トサキント	102、111、114、117、120号道路、りゅうせいのたき、狩猎场、チャンピオンロート。
119 アズマオウ	狩猎场。
120 ヒトデマン	ミナモ市右边海岸钓得。
127 カイロス	狩猎场。
129 コイキング	除了101、112、113、116号路的全区域水中以及りゅうせいのたき、すてられぶね、狩猎场、あさせのほらあな、チャンピオンロート、かいていどうくつ。
130 ギャラドス	めざめのほこら。
132 メタモン	从ハジッゲ镇左上方的房子里进入的洞中。
152 チコリータ	完成方圆图鉴1～200号全部精灵图鉴后回ミシロ镇，从博士那里三选一得到。
155 ヒノアラシ	完成方圆图鉴1～200号全部精灵图鉴后回ミシロ镇，从博士那里三选一得到。
158 ワニノコ	完成方圆图鉴1～200号全部精灵图鉴后回ミシロ镇，从博士那里三选一得到。
163 ホーホー	狩猎场。
165 レディバ	狩猎场。
167 イトマル	狩猎场。
170 チョンチー	124、126号水路潜水到海底的水草中捕捉。
177 ネイティ	狩猎场。
178 ネイティオ	狩猎场。
179 メリープ	狩猎场。
183 マリル	102、104、111、112、114、117、120号道路和狩猎场。
185 ウソッキー	2周目的战斗新地带(BF)战斗斗技场右边下行瀑布边看到，用皮皮鲸喷壶浇它发生战斗后收服。
190 エイパム	狩猎场。
191 ヒマナッツ	狩猎场。
194 ウパー	狩猎场。
195 ヌオー	狩猎场。
202 ソーナンス	狩猎场。
203 キリンリキ	狩猎场。
204 クヌギダマ	狩猎场。
207 グライガー	狩猎场。
209 ブルー	狩猎场。
213 ツボツボ	狩猎场。

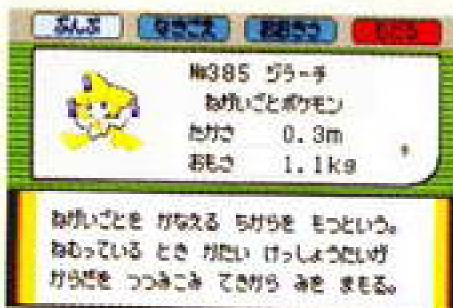
编号和名称	捕捉地点
214 ヘラクロス	狩猎场。
216 ヒメグマ	狩猎场。
218 マグマッグ	ぼのおのめけみち、113号道路。
222 サニーゴ	128号水路。
223 テッポウオ	狩猎场。
224 オクタン	狩猎场。
227 エアームド	113号道路。
228 デルビル	狩猎场。
231 ゴマゾウ	狩猎场。
234 オクタン	狩猎场。
235 ドーブル	在战斗新地带收服或除掉185号胡说树后，游下瀑布一直向左游的山洞中。
241 ミルタンク	狩猎场。
251 セレビィ	预定“扩张ディスク”赠送得到
252 キモリ	初始的3主角之一。
255 アチャモ	初始的3主角之一。
258 ミズゴロウ	初始的3主角之一。
261 ポチエナ	101、102、103、104、110、116、117、120、121、123号道路和トウカのもり。
262 グラエナ	120、121、123号道路。
263 ジグザグマ	101、102、103、118、119号道路。
264 マッスグマ	118、119号道路。
265 ケムッソ	101、102、104号道路和トウカのもり。
266 カラサリス	トウカのもり。
268 マユルド	トウカのもり。
270 ハスボー	102、114号道路。
271 ハスブレロ	114号道路。
273 タネボー	102、117、120号道路或在カナズミ市用ラルトス换得。
274 コノハナ	使用叶之石→275　114号道路
276 スバメ	104、115、116号道路和トウカのもり。
277 オオスバメ	115号道路，地图最左上角，要用到乘浪技巧。
278 キャモメ	103、104、110、115、119、121、122、123号道路及全水面区域和おくりびやま。
279 ペリッパー	103、104、110、115、119、121、122、123号道路及全水面区域。
280 ラルトス	102号道路或在ヒワマキ市用バルビート换得。
285 キノココ	トウカのもり
287 ナマケロ	トウカのもり
290 ツチニン	116号道路

编号和名称	捕捉地点
293 ゴニョニョ	116号道路和カナシダトンネル。
294 ドゴーム	チャンピオンロード。
296 マクノシタ	いしのどうくつ
297 ハリテヤマ	チャンピオンロード。
298 ルリリ	雌性マリル或マリルリ装备后生蛋得到。
299 ノズパス	いしのどうくつ。
300 エネコ	116号道路。
302 ヤミラミ	いしのどうくつ、そらのはしら、めざめのほこら、チャンピオンロード。
303 クチート	チャンピオンロード
304 ココドラ	いしのどうくつ、チャンピオンロード。
305 コドラ	チャンピオンロード。
309 ラクライ	110、118号道路
310 ライボルト	118号道路。
311 プラスル	110号道路。
312 マイナン	110号道路。
313 バルビート	117号道路。
314 イルミーゼ	117号道路。
316 ゴクリン	110号道路。
318 キバニア	118、119号道路边上的河里。
319 サメハダー	003、118、122号道路和124、125、126、127、129、130、131、132、133、134号水路。
320 ホエルコ	103、110、115、121、122、123号道路，あさせのほらあな、かいていどうくつ及全水面区域。
321 ホエルオー	129号水路，用高级钓竿钓得。
322 ドンメル	デコボコさんどう、112号道路。
324 コータス	ぼのおのめけみち。
325 バネブー	デコボコさんどう。
327 パッチール	113号道路。
328 ナックラー	111号道路。
331 サボネア	111号道路。
333 チルット	114、115号道路。
334 チルタリス	そらのはしら。
336 ハブネーク	114号道路。
338 ソルロック	りゅうせいのたき。
339 ドジョッチ	111、114、120号路旁的水域、りゅうせいのたき、チャンピオンロード用中级鱼竿钓得
340 ナマズン	りゅうせいのたき
341 ヘイガニ	103、117号道路
343 ヤジロン	111号道路
344 ネンドール	そらのはしら

编号和名称	捕捉地点
345 リリーラ	沙漠消失塔事件二选一
347 アノプス	沙漠消失塔事件二选一
349 ヒンバス	119号道路水面随机6格中钓到
352 カクレオン	118、119、120、121、123号道路。
353 カゲボウズ	123号道路和おくりびやま
354 ジュペッタ	そらのはしら
355 ヨマワル	おくりびやま
357 トロピウス	119号道路
358 チリーン	おくりびやま
359 アブソル	120号道路
360 ソーナノ	让202号装备のんきのおこう后生蛋得到
361 ユキワラシ	あさせのほらあな（退潮时进入最里层捕捉）
363 タマザラシ	あさせのほらあな
366 パールル	124、126水路（海底的水草中捕捉，要用到潜水技巧）。
369 ジーランス	124、126水路（海底的水草中捕捉，要用到潜水技巧）。
370 ラブカス	128水路（高级鱼竿钓得）
371 タツベイ	りゅうせいのたき（在最里层不到10格的小区域捕捉，要用到攀瀑技巧）。
374 ダンバル	通关后在トクサネ市ダイゴ房间里得到
377 レジロック	详见攻略中的神兽捕捉研究。
378 レジアイス	详见攻略中的神兽捕捉研究。
379 レジスチル	详见攻略中的神兽捕捉研究。
380 ラティアス	通关后电视报道二选一，之后在野外随机遇到
381 ラティオス	通关后电视报道二选一，之后在野外随机遇到
382 カイオーガ	详见攻略中的神兽捕捉研究。
383 グラードン	详见攻略中的神兽捕捉研究。
384 レックウザ	详见攻略中的神兽捕捉研究。
385 ジラーチ	《口袋妖怪》剧场版《七夕的许愿星》的特典礼品。
386 デオキシス	《口袋妖怪》剧场版《裂空的访问者》的特典礼品。

附：进化道具译名原名对照

水之石	みずのいし	炎之石	ぼのおのいし
雷之石	かみらりのいし	叶之石	リーフのいし
月之石	つきのいし	太阳石	たいようのいし
龙鳞	りゅうのウロコ	金属之衣	メタルコート
升级	アップグレード	王者之印	おうじゃのしゐし





此次参与制作攻略研究的525秘密基地的成员为：leaf、kyle、Reflexion、liushuyingyo、831108wd、.X和加藤一诚，马修在此向以上各位表示感谢。

文 铭风



龙珠Z 布欧的愤怒

DragonBall Z Buu's Fury

GBA

◆Atari◆A・RPG◆2004年9月14日◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆64M◆9.9美元
◆无对应周边未定

基本操作	
A键	攻击
B键	必杀技
方向键	移动，按2次相同方向为加速跑
R键	防御
L键	切换使用的必杀技
START	主菜单，用LR切换查看能力，道具，装备
SELECT	查看地图，用LR切换侦察雷达和世界地图

关于升级

本作中击倒敌人后会得到经验值，HP下方的蓝色进度条会表示你升级所需经验值的情况。升级后会得到3点点数，可替升级的角色附加STR，POW，ENG这3项能力值。同时在等级到达一定时角色的技能也会提升等级。游戏中尽量提升角色的等级，因为前作中一定等级后才能开启门的设定还存在着。



关于物品

本作中的物品分为道具和装备。在城镇中的商店内可买到普通的道具装备，而还有许多物品会在击倒敌人时间得到。击倒敌人除了会得到强力装备外还能得到一些dirty开头的物品，将这些东西交给胶囊公司门口的布尔玛母亲，一段时间后她会帮你清洗干净。



地图

1 EAST DISTRICT 439	2 HERCULE CITY
3 PILAF'S CASTLE	4 KYODAI PYRAMID
5 NATADAY VILLAGE	6 DIABLO DESERT
7 WEST CITY(西都)	8 FUKUROU FOREST
9 KAMIV'S LOOKOUT	10 SOUTHWEST FOREST
11 PAPAYA ISLAND	12 ROSHI'S ISLAND
13 THIEVES DEN	



流程攻略

前作概要：悟饭用其最后的力量打败了沙鲁，使世界恢复了和平。不过悟空却由于沙鲁的自爆而牺牲，同时也不希望被复活。当众人都互相道别回家后，世界似乎就此和平……然而一个无法想像的力量即将苏醒。

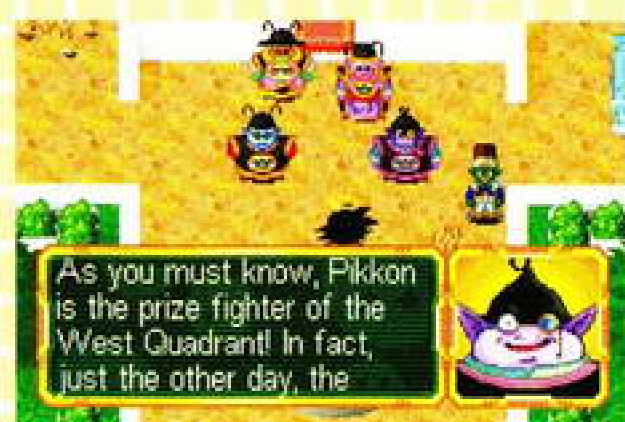
Chapter1 另一个世界

自上次战斗之后，悟空也慢慢地开始了自己在另一个世界的生活。这次跟着东界王前去会见大界王，迫不及待的悟空抢先东界王通过了蛇道来到了阎魔王处。交谈后从左面的门来到机场，乘坐飞机来到了大界王所居住的星

球。在圆形的记录点记录后在下方见到了在1000年中不断修炼自己的战士奥里布。交谈过后在下方可和其他战士交谈来得到一些战斗方面的信息，之后进入森林进行修炼，在最内部打败了奥里布。之后的大门要求悟空达到65级后才能进入。在内部用冲击波轰开了大门，然后利用瞬移技能得到了被坚硬金属围着的宝箱。



门口，大界王正和西界王争论谁才是最优秀的战士，对方的战士皮亢(pikkon)曾在冥界打败了沙鲁和弗利萨，因此对方也十分有信心。多说无益，四大界王商议后决定进行一场武术联赛。此时大界王出现，他对此也颇有兴趣，并提出了胜利者可以和他来场练习战的奖励。来到大界王的房间，决赛不出所料地由悟空和皮亢来进行。战斗中悟空变为了超级塞亚人，并在最后战胜了对方。但之后大界王以两人同时接触天花板为由判两人都为负……练习战这东西可不是能随便答应的啊(^_^)。



Chapter2 超级塞亚人

经过了漫长的时间，地球上的众人都长大并开始着自己的生活，悟饭开始去学校和其他学生一起上课。临走前在母亲那里得到了能回复HP的午饭。乘着筋斗云来到撒旦镇(Hercule City)，由于人们都认为是撒旦干掉了沙鲁解救了人类，所以这个城镇也以他来命名。进入后正巧遇上了银行抢劫案，变身塞亚人后解决了银行抢劫事件。同时被一女孩追问当时的情况，悟饭谎称什么都不知道后赶紧走了。



向上来到橙星高校，原来那个女孩比迪丽是悟饭的同学，并且还是撒旦的女儿。交谈中她怀疑到了悟饭可能就是就是解决银行事件的金发英雄，不过还好其他同学说什么也不信。担心到被别人认出会引火上身的悟饭决定去找布尔玛帮忙。来到西都(West City)，直奔右边的胶囊公司。布尔玛叫悟饭先去帮忙找一下2402号胶囊。去胶囊公司上方图书馆内得到了2402号胶囊。之后在布尔玛的帮助下得到了新装束和塞亚人手表，按下select后按L可察看地图上活动物体的资料。



再次来到撒旦镇，有了新装束后装扮英雄便不怕被人认出来了。在学校上课时跟着溜出后帮助比迪丽干掉了闹事。紧接着来到左边马戏团救下了被困的巧比，并决定尽快将其送到它父母处。在街道下方被比迪丽找到，她怒斥悟饭的行为并准备夺回巧比。此时巧比的巨型父母前来寻找了，赶紧将巧比还回。消除误会后因为悟饭曾叫出比迪丽的名字而被比迪丽识穿了真实身份。不过还好比迪丽答应悟饭不揭穿他的身份，不过却要求他去参加天下第一武道会……正当悟饭为此烦恼而准备离开时听到了父亲悟空的声音，原来他也准备参加天下第一武道会，这下没问题了。通知了其他同伴后回到了家里。母亲得知这个消息后非常反对悟饭去参加比赛，不过在听到奖金数目后立刻同意了悟饭停学修炼的建议。



在阎魔王处，灵魂净化装置在人员的疏忽下收集邪恶魂魄的罐子发生了泄漏。当勇士皮亢赶去察看时出现在它面前的是一巨大的身影。

Chapter3 天下第一武道会

悟饭叫上弟弟悟天来到在森林上方，在这里悟饭变成了塞亚人进行躲避石头的训练。训练过后悟天也变成了超级塞亚人，这让悟饭非常吃惊。不过转而开始了和悟饭的对战训练。



与此同时贝吉塔也在重力室为武道会做准备，在这里特兰克斯竟然也变成了超级赛亚人……贝吉塔见状和特兰克斯约定如果能击中自己一下便带他去游乐园。之后要控制特兰克斯快跑上前打中贝吉塔一次，贝吉塔如约带他去了游乐园。来到西都后前去胶囊公司和布尔玛交谈，开始前去参加天下第一武道会。

在门口悟空出现了，一阵感动过后大家报名进入了内部。在力量测试机时等光标移到最右边时按A便可打出好成绩。顺利通过预赛后众人在内部遇见了神秘的二人组。之后在贝吉塔的建议下去观看少年组的比赛。这里要控制特兰克斯连胜多场，最后击败悟天取得了冠军并获得挑战撒旦的机会。战斗时一拳就将其打飞了。接着是成人组的比赛了，继小林的轻松取胜和短笛的弃权后比迪丽面对的是一个奇怪的对手。比迪丽怎么攻击对手都毫无反应，最后受了重伤。为了医治比迪丽悟饭拜托父亲前去加林仙人处取仙豆。

来到神仙塔，从左边的飞行记号来到了加林仙人处，从弥次郎兵卫手中得到了仙豆(以后隔点时间来这里还可以得到)。送回后让比迪丽吃下仙豆后立刻痊愈了。在之后的战斗中在神秘二人组的建议下悟饭被那奇怪的对手吸去了全部能量，恢复后神秘人物告知了悟饭一切。原来他们为了防止魔人布欧被复活而来。刚才的举动就是为了跟踪那被操纵的两人来找出想复活魔人的巫师的藏身之地，从而阻止他。



Chapter4 巫师巴菲迪

西北森林的门需要悟空的等级超过70。从左边前进，最后找到了巴菲迪的宇宙飞船。从宇宙飞船里出来的人让界王神大吃一惊，竟然是魔王达普拉，巴菲迪得到能量后将两个傀儡干掉了。而达普拉则察觉到了众人的存在，突然出现在众人面前并将小林和短笛变为了石像，之后逃回飞船内。虽然界王神百般阻止，但为了解救同伴悟空一行还是进入了飞船内(飞船大门需要悟饭等级超过85)。



在飞船的内部要调查三个开关才能打开下方的门。第一层是和守护者扑扑的战斗，他宣称这里就是各位的终结地了，用贝吉塔轻松搞定后来到第二层。第二层的守护者是暗之魔兽，战斗中不要用能量波攻击它，会为它恢复HP。在第三层要在最左边调查开关来开启几个大门，从而得到三个开关，然后再去调查机关所在处便会将开关装上开启下方通路。第三层最后，达普拉亲自出马。由于悟饭的战斗太拖拉而使贝吉塔感到十分不耐烦。察看到这一点的达普拉立刻向巴菲迪进行了报告，巴菲迪利用贝吉塔心中的邪念对其进行了控制……



Chapter5 魔人贝吉塔

在魔力的作用下众人来到了武道会场。巴菲迪命令贝吉塔夺取众人的能量，但遭到了拒绝。高傲的贝吉塔想要的只是和悟空一较高下，为此他不惜攻击观众来要挟，到了这个地步悟空也无法拒绝了。趁两人鏖战，悟饭和界王神潜入了内部并见到了魔人复活装置，虽然悟饭尽全力破坏了复活装置。但由于悟空两人的战斗收集了巨大的能量，布欧已经复活了。



感受到魔人的复活的两人终于停止了战斗，贝吉塔将悟空打晕，决定独自来承担责任。再次来到森林左上的飞船处，正好看到布欧将达普拉变成蛋糕吃掉，短笛等人因此由石



像变了回来。战斗中要先等待巴菲迪落地，然后将他打晕后便能攻击到布欧了。然而这些胜利只是短暂的，面对强大的魔人贝吉塔渐渐支持不住了。此时特兰克斯杀来，将前来帮忙的孩子们交托给短笛后贝吉塔释放了身上的全部能量准备与布欧同归于尽……然而布欧没有死。

Chapter6 龙珠

醒来的悟空来到了神仙塔，短笛将事情的经过说了出来。由于悟空暂时打不过布欧，所以要求悟天和特兰克斯前去寻找龙珠以便于将所有的受害者复活。控制悟天，先从布尔玛处得到龙珠雷达，之后在大地图上飞行时左上会出现雷达，当雷达变红时说明靠近龙珠了。



一星龙珠：在THIEVES DEN，需要特兰克斯80级才能进入。最后要装备头巾bandana才能进入强盗的巢穴(在空中随机碰到的飞船干掉敌人可得到)，最后在由上房间得到了龙珠。不过之后头巾被猴子偷走，要一路杀出去。

二星龙珠：在DIABLO DESERT，需要悟天80级才能进入。之后要在沙漠中使用冲击波来击毁岩石，某些岩石下会露出机关，将四个机关踩下后上方通道便会开启。之后来到火车上，消灭火车上的头目后从被困者手中得到了龙珠。



3星龙珠：在PILAF CASTLE，需要特兰克斯80级才能进入。这里墙上有裂缝的墙壁都是可以敲开的，最后干掉皮拉夫的巨型机器人后便得到龙珠。

五星龙珠：在GIANT AIRSHIP，是地图中上部的飞船，通过层层半机器人的阻拦来到最上层，干掉最后的头目后得到龙珠，最后要在三分钟内脱离飞船。

六星龙珠：在FUKUROU FOREST，悟天80级以上才能进入，这里的敌人忍者会装扮成宝箱。在最右方调查龙头可得到钥匙，然后进入中间的大门。干掉忍者头目后得到龙珠。

七星龙珠：在KYODAI PYRAMIO，要特兰克斯80级才能进入。门口的博士亮出了七星龙珠，但要求救出四个遗迹中的同伴并拿回法老的首饰才会给特兰克斯。前进途中要利用冲击波攻击蓝色装置才能继续前进。在最后干掉大法老后得到了首饰也救出了最后一人，出来后和博士对话便可。



收集齐全后来到空中会发生剧情，还剩下四星龙珠但雷达却没有显示。两人争吵间将雷达落入某村庄，也因此看到了四星龙珠被人挂在头上。答应帮助他解决村中的危机后来到村子上方大门，悟天100级后进入。在最内部要和超级塞亚人布洛尼战斗，胜利后回村得到了龙珠。最后被神仙塔附近的飞船接走。

Chapter7 魔人布欧



在飞船上，将所有的龙珠交给了布尔玛。布尔玛召唤出了神龙将所有死去的人复活。此时悟空赶来急忙叫神龙消失，由于布欧还在，所以将人们复活是解决不了问题的。将众人带去神仙塔，告之悟饭和贝吉塔牺牲后众人十分震惊。争论之际巴菲迪的声音传来，他通缉短笛等三人并叫布欧展现了力量。

为了对抗布欧悟空准备对孩子们进行特训，但是他们却因为悟空为何不救助牺牲的贝吉塔和悟饭而十分不信任他，好不容易说服他们后开始了合体的训练，按照屏幕上的提示顺序按键便可。此时在武道会被打败的人告知了

巴菲迪特兰克斯的藏身之处，由于被杀的人还能够被神龙复活，但雷达被破坏的话便找不到龙珠了。因此赶紧派特兰克斯前去取雷达，而悟空则去西都上空拖延布欧的行动。战斗中悟空发动了超级塞亚人第三变，成功拖延时间后悟空利用瞬间移动离开了。巴菲迪对放跑悟空而大声斥责布欧，愤怒的布欧将巴菲迪干掉了……



回到神仙塔，孩子们突然变得听话起来，看来超级塞亚人第三变的作用挺大啊。之后悟空因为变身的缘故而耗尽了在地球的时间，只能离开了。短笛继续指导孩子们进行合体，经历了几次后两人成功得变为悟天克斯，并迫不及待地前去找布欧。在西都上空找到了布欧，但惨被击倒。看来要继续修炼啊。



Chapter8 JANEMBA

在英雄们修炼的时候另一个英雄出动了，他就是撒旦。带着众人的期待来到了布欧处，但似乎炸弹对布欧不起作用……悟空通过蛇道却发现被困住的阎魔王，原来因为邪气泄露而出现了一个叫JANEMBA的恶魔在这里大肆破坏。悟空通过移动点来到HEL区域，这里要利用悟空的瞬移技能来击打开关才能出现通路。在最内部和幽灵对话，找到了贝吉塔。然后来到出口处，左边的门需要100级的贝吉塔才能进入。在内部和JANEMBA对决，对方实力非常强劲还会放出分身。胜利后真身出现，贝吉塔被打倒了。改由悟空应战，对方的速度非常快，当其不断使用分身时要在拼合的一瞬间攻击才有效。



不过之后悟空也被打倒了，无奈之下和贝吉塔实行了合体。这2人合体后还有敌人能够阻挡吗？将邪气完全消灭了。从恢复的阎魔王口中得到了一个好消息，悟饭并没有死。地球上，撒旦和布欧和睦地生活着。但恶人闯进了他们的生活枪击了撒旦。布欧将撒旦救活后便失去了理智，身上冒出的邪气造出了一个新的布欧，并代替了原来的胖布欧……



Chapter9 超级布欧

大难不死的悟饭正和界王神进行修炼。原来在界王神的提议下悟饭拔出了神剑(快速按所有的按键)，但剑却在测试强度时毁坏了(待悟空扔的物体靠近时挥剑)。而从剑中突然出现了老界王神……原来老界王神由于有着引发人们战斗能力的力量而被封印在此剑内，正好利用此能力来提升悟饭的力量。



悟天等人在修炼间隙从窗外来到胶囊公司，和祖父对话后得到雷达，可察看迷宫的地图全貌了。回来调查床睡觉。此时布欧竟然找到了这里，在短笛的言语下争取到了1个小时的时间。而小林带着两人来到时间与精神的房间，在这里6个小时相当于外面的一个小时。两人便在此开始了对练，玩家觉得等级足够后便选择NO停止修炼。由于布欧等不及了，短笛便带着他进入时间与精神的房间。悟天克斯和布欧在内部进行了决战，虽然能够取得暂时胜利，但布欧是不死的。



短笛意识到了这点，将入口破坏了。因为将入口破坏后，内部的人便无法出来了，但没



想到布欧却凭自己的力量打开了通往外部世界的入口。悟天克斯由于不想被困而发动出了超级塞亚人第三变，也打开了入口。在外面，布欧已经将所有人变成了糖果吃下了……接下来的战斗因为悟天克斯的能力提升而十分轻松，但是在最后时刻合体的时限到了……

与此同时悟饭的修炼颇有成效，飞至众人战斗处大败布欧，而它竟然发动了自爆……接下来找到了幸存的神仙。商量如何将众人复活后布欧又出现了，果然没死。此次他骗悟天克斯合体，趁机吸收他们来增强自己的力量，从而悟饭也构成不了威胁了。感受到这个情景，老界王神用自己的生命换取了悟空的复活，同时叫悟空利用天界的耳环来找悟饭快速合体，这样实力绝对在布欧之上。悟空等级达到140后进入左边的门。实战中合体不但没有成功，悟饭也被吸收了。此时悟空感受到了巨大的能量，是贝吉塔。



Chapter10 融合

开始了和布欧的战斗，战斗中要用瞬移技能攻击布欧。反复几次后贝吉塔终于听从了悟空的劝告使用了耳环，悟吉塔一出，谁与争锋啊。在战斗中轻松打败他后将计就计进入了他体内。在其身体内部要打掉细胞状物体才会开启通道。打倒被吸收同伴的复制品后便能解救出同伴，在最内部击倒布欧后救出了胖布欧。失去了所有吸收体，布欧变回了原形。



Chapter11 小布欧

原来之前布欧是因为吸收了善良的胖界王而变温和了一点，现在恢复原状的他就完全是个恶魔了。之后会回到空中，让玩家去别处修炼，当觉得能力足够后便可来此进行决战。战斗还没开始小布欧就使出了巨大力量将地球毁灭了。虽然龙珠随着地球被毁灭了，但还有那美克星的龙珠在。

悟空和贝吉塔释放自己的力量将布欧吸引了过来。成功掩护界王神等人前去那美克星后悟空和贝吉塔交替和布欧进行战斗。拖延时时绕圈便可，在贝吉塔快被杀的时候撒旦出现了。因为之前的记忆胖布欧被布欧吐了出来，并代替贝吉塔来和布欧开始了战斗。



此时那美克星的龙珠收集齐了，贝吉塔开始了愿望。先将地球恢复原状，再将武道会到现在所有牺牲的人都复活。最后借助界王的力量将声音传播到地球上，准备叫他们奉献力量给悟空来制造元气弹。可是地球上的居民根本不信任悟空……危急时刻撒旦出马了，地球上的众人一听是撒旦都纷纷将力量献了出来。但是因为悟空发动时体力不够而让布欧有机会将元气弹推回来。无计可施之下贝吉塔突然想起还有最后一个愿望没有许。将悟空的体力恢复到最大后魔人布欧终于被消灭了。之后悟空用地球的神龙让地球人都忘记了布欧这件事，然后来到胶囊公司的后花园举行庆祝活动。（神仙塔出现了移动点，可在参加庆祝会之前去各处闲逛，收集物品。）



Chapter12 新的开始

过了10年，众人都开始了新的生活。悟饭



和比迪丽结婚了。又到了天下第一武道会开幕的时候了。这天悟空带着自己的孙女前来参加比赛，同时长大的悟天和特兰克斯也来参加比赛。而悟空此次的最大目的是比赛中会出现布欧的转世，悟空要将其训练成一个能够保卫世界的战士。一顿切磋后悟空带着布欧的转世迈向了新的开始。

全陈列品取得方法

H陈列1	盗贼巢穴(地点13)的屋顶上。
H陈列2	带给地点8上边场景忍者一个Bandanas。
H陈列3	带给地点8上边场景忍者一个Bandanas。
H陈列4	带给地点8上边场景忍者一个Bandanas。
H陈列5	带给地点8上边场景忍者一个Bandanas。
H陈列6	带给地点8上边场景忍者一个Bandanas。
H陈列7	带给地点8上边场景忍者一个Bandanas。
H陈列8	消灭布欧后在西都商店里买到。
H陈列9	在地点13给灯台的看守Hercule-ade(注2)。
H陈列10	在地点13带给灯台的看守rootbear。
H陈列11	在地点4击倒木乃伊后的宝箱内。
H陈列12	寻找4星龙珠时valcano洞穴中的宝箱。
H陈列13	家(地点1)下方森林，最左下结蓝色果实的树后。
H陈列14	在地点13给灯台的看守elixir。
H陈列15	地点2右边撒旦家里左边的宝箱。
H陈列16	捣毁飞空艇盗贼的老巢。(见注释图)
H陈列17	在地点13给灯台的看守super elixir。
H陈列18	在地点13给灯台的看守turkey。
H陈列19	在西都的学校上方操场，用最快的速度绕草场跑三圈。
H陈列20	在地点13给灯台的看守dinosaurtail。
H陈列21	将STEAK给西都右上(要从后方绕)给一饥饿的男子。
H陈列22	西都左上角的花丛后。
H陈列23	在地点8的右边道路干掉3个武士后得到。
H陈列24	在天下第一武道会场(地点11)花25000元买到。
H陈列25	在天下第一武道会场花50000元买到。



▲撒旦展览馆的地点在撒旦镇中，一共有25个。

Z陈列1	地点10巴菲迪飞船的右上悬崖上。
Z陈列2	在寻找4星龙珠时干掉最后的超级塞亚人。
Z陈列3	调查家里(地点1)2楼房间内的紫色箱子。
Z陈列4	家下方森林，最右边海滩的宝箱(注3)。
Z陈列5	回家和牛魔王说话。
Z陈列6	到GRAND KAIV'S PLANET(注4)和右边山洞里的猴子说话。
Z陈列7	地点6打石块得到
Z陈列8	到YEMMA'S OFFICE和水晶婆婆对话。
Z陈列9	神仙塔(场景9)，左上树下有个隐藏宝箱。
Z陈列10	在西都胶囊公司内，和左下的某个研究员对话。
Z陈列11	第二次到沙漠的火车上(注5)，消灭最后一节车厢的敌人。
Z陈列12	绕着给你仙豆的弥次郎兵卫逆时针绕3圈，之后前去地点10可得到。
Z陈列13	给加林仙人红鱼(注6)，第2次便可得到。
Z陈列14	到GRAND KAIV'S PLANET和大界王对话。
Z陈列15	去地点3打BOSS的地方，消灭左边的敌人。

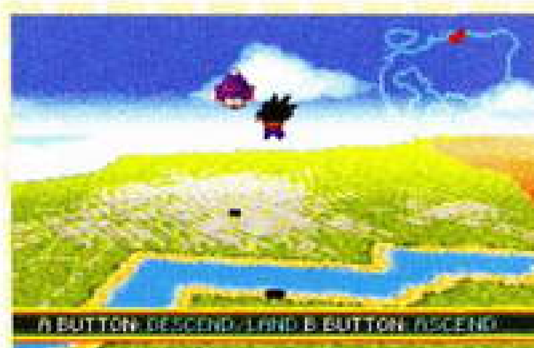


▲Z战士展览馆在西都的胶囊公司，一共15个。

注1：收集箱子的时间应该在第11章结束后。收集顺序可能有变化。



注2：战胜布欧后再次来到与之战斗的场景的右下，击碎墙壁便可进入隐藏商店。很多给予的道具都可在此买到。



▲战胜布欧后在图中地点可再次看到巨型飞空艇。

注3：要先去上方拿钥匙，来海滩途中要打碎一个石块才能抵达

注4：通过神仙塔(地点9)顶部的传送点便可到达各个星球。

注5：此处的敌人根据门口的门上面的等级数字而改变，当数字超过135时便会出现给你箱子的敌人。黑色数字的门要用悟天使用合体技能合体成悟天克斯来打开。

注6：在地点13，地点1下方森林最右边和神界分别有一个捕鱼点，红鱼抓到的几率很低。

特鲁尼克大冒险3A

文 Kenyo 编 LIKY

——异世界迷宫极意研究 ~波波罗篇~





Kenyo：相信大家现在都浴血奋战在爆机后的4个变态迷宫中吧，撇开2个可以带刀的迷宫不谈，最有难度的当属空手打天下的“异世界迷宫”和“幻之洞窟”了。不过，幻之洞窟随机性太强，没有超高的运气想突破绝对是空话，个人认为设计稍欠合理，实际上更像是《风来之西林GB2》的壶之洞窟的强化版。而异世界迷宫作为传统性迷宫，选用在道具使用上受到诸多限制的波波罗无疑比用特鲁尼克难好几个级别，也更具挑战性，无论是对道具利用的技巧性或是怪物同伴的团体作战性均有很高要求。以我多年来玩西林的感悟，优秀的挑战性迷宫是禁止道具的携入，完全依靠玩家素质，在围绕某一有趣的主题上，充分体现玩家的战术、机智、经验、意志和存活能力，并最终达到征服的目标。所以，我一开始就把异世界波波罗篇作为研究目标，这与大多数人研究的方向和侧重点可能不同，如果你并不喜欢这种高难度的玩法，那就没必要往下看了。

顺便还要告知大家一点，本篇研究无视那些用钥匙开门才能取到的极品道具比如“封之剑”、“黄金的鹤嘴镐”之类，路上尽量收集对突破有利的道具为主，而随机出现的小徽章也会被视为垃圾抛弃。也就是说，并非以收集为目的，而以突破为目的。如果你想收集那些极品道具，用特鲁尼克来打较为容易取到。

PART.1 迷宫道具识别篇

由于迷宫内大部分道具都是未识别状态，所以熟悉出现的道具种类并掌握其识别方法，是突破迷宫必不可缺的准备工作，这关乎道具利用的正确性和技巧性。而道具的识别技巧需要玩家长时间玩此游戏进行经验积累，下面就向大家详细分析突破迷宫所必备的重要道具以及有效识别和利用道具的方法。

一、指轮篇

迷宫中出现的指轮主要有以下种类，我按照实用度分为几个等级：

级别	指轮种类	评价
S级	ハラモチ、爆发、ドラゴン	非常重要，必须确保
A级	混乱よけ、人形よけ、ちから、眠らず	推荐合成
B级	ミニデーモン、回复、投げ名人、会心、きれい	变化之壶／店限定，得到几率较低
C级	远投、ルーラ、通过	特定场合使用
D级	ワナあて、へた投げ	配合陷阱单独使用，利用度不高
E级	しあわせ、伤みよけ、毒けし、呪いよけ、ハラ守り	合成用处不大，鸡肋型
F级	まがり、たれ流し、不思议なげ、ハラペコ、痛恨、见切り、ザメハ	完全无用的负面型

利用商店内的售价仅可识别出防混乱的指轮（3000G）和见切的指轮（25000G），其余均要用识别之壶或是装备后观察现象来识别。因此游戏初期拾到指轮时应尽量装备一下来尝试识别，最好在发现“装备解除”的机关时进行识别的试验，此外31～35F会出现がいこつけんし，如果装备的指轮是诅咒状态也可以让它弹飞。中期及后期出现的指轮带诅咒的几率较高，为安全起见最好用识别之壶来识别。由于指轮的识别异常重要，所以我觉得还是应该说一下指轮的现象识别法，如果你已经知道了就请跳过下面这一段吧。注意，未识别出爆炸指轮之前，识别指轮时应离怪物同伴1格以上距离再装备，防止对同伴造成致命伤害。

装备后的现象	确认该指轮为
查看状态画面，力量值提升3	ちからの指轮
装备后即刻自爆	爆发の指轮
自身钝足状态	见切りの指轮
1回合回复10点HP	回复の指轮
睡眠中的敌人全部清醒状态	ザメハの指轮
可以走到水上	通过の指轮
观察满腹度，20回合才减1点	ハラモチの指轮
观察满腹度，5回合减1点	ハラペコの指轮
对同伴投掷垃圾道具，道具穿透无限远	远投の指轮
对同伴投掷垃圾道具，不命中	へた投げの指轮
对同伴投掷垃圾道具，道具飞向附近的陷阱	ワナあての指轮
对同伴投掷垃圾道具，道具不按所投方向飞出	ふしぎ投げの指轮
对墙壁投掷垃圾道具，道具遇到墙壁会转弯	まがりの指轮
一定回合后瞬移到别的房间	ルーラの指轮
一定回合后身上的道具掉到地上	たれ流しの指轮
攻击敌人数次，能使出会心一击	会心の指轮
让敌人攻击，经验值增加	しあわせの指轮
让敌人攻击数次，敌使出痛恨一击	痛恨の指轮

上表最后2个腕轮利用现象识别会比较危险，而且很多防止某系怪物特殊能力的指轮也无法识别出来。这个时候只能用识别之壶来识别。或者合成之壶数量较多的话，也可以利用合成来识别。

耐饿的指轮（ハラモチの指轮）入手与否对突破的难易度影响很大，因为迷宫内出现的面包数量不多，为了节约满腹度的消耗必须靠这个指轮。龙的指轮（ドラゴンの指轮）用于抵御ダースドラゴン的龙炎攻击，无论如何也必须入手，否则在迷宫后期74F以后将会非常艰苦，甚至可能无法成功突破。对于商店内售价10000G的指轮里，只有空腹的指轮（ハラペコの指轮）和敌不眠的指轮（ザメハの指轮）是负面效果的，其余的均为正面效果，而龙的指轮也在这个价钱段之列，因此不要放过10000G的指轮。爆炸的指轮（爆发の指轮）对于挖掘墙壁、制造特别空间、瞬杀敌人、与怪物同伴的团体作战配合等场合都可发挥重要作用。也许有人会疑惑爆炸的指轮不是负面道具吗？没错，这就是负面道具的正面利用技巧，详细内容请参见后文的“爆指活用法”。防盗的指轮（ミニデーモンの指轮）和回复的指轮只限于商店内随机出现或者用变化之壶变出。而投げ名人、会心、きれい等指轮都只限于用变化之壶变出。瞬移的指轮（ルーラの指轮）对于波波罗的实用价值远比不上特鲁尼克。因为这个指轮的有效活用只限于单独行动，没有同伴的波波罗无疑处境是非常危险的。

理想状态的指轮合成是，以龙的指轮为主指轮，合成力量的指轮（ちからの指轮）和耐饿的指轮，长期装备状态。以防人形的指轮（人形よけの指轮）为副指轮，合成防混乱的指轮（混乱よけの指轮）和不眠的指轮（眠らずの指轮），对付特定怪物时装备防身。而爆炸指轮则单独使用，无需合成。如果运气够好能变出回复的指轮，在迷宫后期就可发挥重要作用。

二、卷物篇

波波罗是文盲，只能使用6种卷物，无法通过直接读卷物来识别，原则上此类道具捡到就可以扔了，不过由于其中存在一些非常有用的重要卷物，所以还是需要用点技巧识别出来。

识别方法是，对捡到的卷物，离墙壁2格以上距离投掷，如果卷物变为打开状态，则说明是【时限爆弹、ザオラル、圣域、圣城】的其中一种，然后再根据现象逐步排除来识别。请确认卷物的周围没有同伴，之后按攻击键，如果卷物不爆炸，则说明不是时限爆弹的卷物。接着随便往墙壁扔一个垃圾道具，如果该道具在房间内无规则运动，则说明此卷物是圣城的卷物。如果不动，让波波罗站到卷物上，并引诱一个怪物走近卷物，如果怪物无视波波罗，则必是圣域的卷物。若以上情况都不出现，则此卷物必定是复活卷物（ザオラルの卷物）。注意，若是圣域卷物的场合，按B键和同伴交换位置会让其即死，识别时要小心。脱出的卷物（リレミトの卷物）必定是识别状态，捡到就扔了吧，既然以突破迷宫为目的，脱出卷物的存在没有任何意义。而白纸卷物也是识别状态的，不过波波罗无法写成其他卷物来使用，真是失败！

1～30F内，只要扔了之后不是打开状态的，通常给它们全部写上“あ”之类的标记（或者也可以写数字），要全部相同。31F以后卷物的识别，可以先写上“い1”“い2”之类的标记，然后通过向敌人投掷来判别是否为根绝的卷物（ニフラムの卷物），此卷物在76F以后也可以用变化之壶随机变出。未识别的根绝卷物具有以下2个特征：投掷命中后，下次拾到时变为黄色识别状态；诅咒状态场合，投掷命中后，下次拾到时同样变为黄色识别状态。

三、壶篇

壶的识别虽然有点麻烦，但在所有道具的识别中是居主要地位的。由于不能用识别卷物，所以只能通过现象和售卖价来识别，下面简单说一下识别的方法。

有“押す”指令的壶有4个，回复之壶、魔物之壶、吸入之壶（すいこみの壶）和瞬移の壶（ワープの壶）。瞬移之壶只在商店内出现，而且查看壶内所装的东西时没有“アレ”的字样，可先排除。要注意的是识别这几种壶时最好在楼梯处，或是在窄道里有同伴包围着的状态下才可进行，然后直接使用一次就能识别出。

以上是指令方面有差别的壶的识别法，而对于指令完全相同的其他壶，可以放入一个利用售价识别法间接识别出的草（视情况不同，未识别的草也可以），之后观察现象：道具变为识别状态的当然是识别之壶；可以自由取出道具的是保存之壶；道具消失的是仓库之壶；道具变为诅咒状态是诅咒之壶；道具变为祝福状态是祝福之壶；波波罗和同伴受到放入的草的效果则是草神之壶；如果道具名变成其他名字则是变化之壶或者说谎之壶（うそつきの壶）其中之一，需要再看一次确认，如果还是不变则必定是变化之壶，否则就是说谎之壶；如果道具无变化，则是火药壶、合成之壶、普通之壶其中之一。此外，容量为1的壶必定是牢狱之壶（とじこめの壶）。水壶和大炮之壶通常为已识别状态，无需识别。不过大炮之壶放入东西后无法发射，只能当作保存之壶的代用品。

售价识别方面，10000G的壶必定是说谎之壶，5000G的壶必定是偷盗之壶，4000G的壶必定是火药壶，2000G的壶必定是识别之壶。1000G的壶必定是回复之壶。

31F以后仓库之壶可随机拾到，49F以后祝福之壶无法随机拾到，不过有可能在商店内出现。76F以后利用变化之壶可以随机变出一些很好的道具，比如波波罗的武器“银之爪”，路上捡到的话建议留到76F以后碰碰运气。注意在放入道具时，建议选择钱袋、白纸卷物、白色字体的道具等等食人箱绝对不会变成的道具，因为如果放入的道具是食人箱所变，变化之后仍然会是食人箱，那就浪费了变化之壶的容量了。

与特鲁尼克篇一样，保存之壶在异世界也是极其重要的，这关乎你能带多少救命道具，在商店内见到就不要放过。运气不好的话，捡到的保存之壶数量较少时，只能暂时找其他壶代用，将一些不常用的道具放进去保存。识别之壶（インパスの壶）虽然主要用来识别指轮和草，但为了安全起见，有时候也需要用来识别黄色字体的世界树の叶、まどわし草、かなしばりのたね等等救命道具，以判别是否食人箱所变。草神之壶是对付怪物房间的逃跑利器，身上必须确保持有1个以上。瞬移之壶集齐2个才能发挥作用，如果持物栏空余的话，不妨带上以便在商店内泥棒。火药壶很危险，万一踩上绊脚石或遇上绊倒石像的话……建议不要带在身上当定时炸弹。水壶用于

降低持剑系怪物的攻击力和封印爆弹系怪物的自爆能力，在迷宫的中期和后期可发挥很大作用。

最后教大家如何判别拾到的壶是否为食人箱所变。首先确认你想判别的壶有“放入”指令，然后选择该指令装入其他的壶，因为壶不能装进壶内，所以如果你想判别的那个壶是食人箱所变，马上就会现出正体。在游戏后期拾到一些贵重壶比如草神之壶或是合成之壶时更体现出此技的价值。遗憾的是此技无法判别没有“放入”指令的壶。

壶的全种类和出现率

出现率较高 保存、大炮、ふつう、すいこみ

出现率普通 インパス、咒い、火药、魔物、とじこめ、水がめ

出现率较低 草の神、合成、回复、变化

出现率很低 **祝福**、うそつき、仓库、ワープ

四、杖篇

杖的识别较为容易，只要离敌2格以上使用之后根据现象判断即可，我就不详细写出来了。下面列出所有可以得到的杖以及对该杖实用度和使用方法的说明。对于在迷宫内主要收集哪些杖来协助战斗，大家应该就一目了然了。（注：以下的“变”特指变化之壶）

种类	出现场合	实用度	说明
いかずちの杖	店／变	★	入手几率很低，实用度也不太高
イカリの杖	随机	★★★	对同伴使用，可加强战斗力
痛みわけの杖	随机	★★	在窄道内或单挑时可发挥较大的作用
一时しのぎの杖	随机	★★★★★	解困的必备杖之一，也可对同伴使用找到楼梯处
大损の杖	随机	★★★★	通常使用是负面效果，对同伴使用的话，可以回复其HP，回复量为波波罗剩余HP的一半
おびえの杖	随机	★★★★	可解除怪物的狂战士和发怒状态，将怪物逼进死路之后可用此杖来辅助捕捉
かなしばりの杖	随机	★★★★★	解困必备杖之一，使用率较高
クオーターの杖	随机	★★★★★	应尽量留到迷宫后期对付石人形以及天魔龙
きとうしの杖	变／敌落	★★	杀死祈祷师时随机得到，因为杖的效果是随机的，实际的实用度也不高
げんじゅつしの杖	变／敌落	★★★★★	定身与传送的效果兼备，解困效果绝大，特别是爆弹系怪物出没之地
风の杖	随机	★★★	在开场怪物房间可派上点用场
冰柱の杖	随机	★★★	由于冻结状态只有3回合，不要对倍速的怪物使用
砂柱の杖	随机	★★★	破坏石像所用
火柱の杖	随机	★★★	破坏石像所用，注意对炎系敌人无效
ゴッドスパークの杖	合成	★	就算集全了四个属性的杖，也没必要合这个杖出来，因此利用度不大
转ばぬ先の杖	随机	★★	在石像多发地带持有此杖会较为安全
ザキの杖	店／变	★★★★★	对敌即死效果确实爽，推荐游戏后期使用
とびつきの杖	随机	★★	可用于逃脱某些特定位置的怪物房间，但是还要看运气
ドルイドの杖	变	★★★★	虽然兼备睡眠和传送的效果，不过由于很快会苏醒，所以仅相当于传送杖
トンネルの杖	随机	★★★	用于发掘宝物和开凿通路之用
バーサーカーの杖	变	★★	可用于对付有麻烦特殊能力的怪物
场所替えの杖	随机	★★★	可用于逃脱某些特定位置的怪物房间
バシルーラの杖	随机	★★★★	开场非大房间有变化石像存在时，对同伴使用此杖让其避难。也多用于爆弹和浮游系出没地带
万能の杖	随机	★★★	解除异常状态的杖，持物栏有空间的话不妨带上
ピオリムの杖	随机	★★★★	遇上怪物房间时对同伴使用，加强战斗力
ひきよせの杖	随机	★★	没有通过指轮时用于取得岛上或是掉到水里的道具
封印の杖	随机	★★★★	对付有麻烦特殊能力的怪物时，使用此杖会比较安全

种类	出现场合	实用度	说明
ふきとばしの杖	随机	★★	同样用于取得岛上或是掉到水里的道具，或是暂时将某个讨厌的怪物吹飞
分裂の杖	随机	★★★	通常对怪物使用后再配合其他杖令其无力化，以提高捕获率
へんげの杖	随机	★★	有可能在迷宫初期变出一些高级怪物，小心使用
ホイミの杖	随机	★★★★	迷宫初期和中期对同伴的回复道具，如果已经收服回复史莱姆，则此杖的使用机会就较低了
ボミオスの杖	随机	★★★★	与其他异常状态系的杖（混乱、睡眠等）配合，效果很好
マヌーサの杖	随机	★★★★★	可令没有特技的怪物10回合内攻击无效化，更可与封印之杖合璧使用
丸得の杖	随机	★★★★★	对HP高的怪物使用，效果绝大。
身代わりの杖	随机	★★★★★	解困的必备杖之一，脱出怪物房间时非常有利，与铁化之种配合效果绝好
ミミックの杖	变	★★★★	通常用来对付一些麻烦的敌人，回避系的杖
メダパニの杖	随机	★★★	可用此杖代替封印之杖来对付具有麻烦特技的敌人
もろはの杖	随机	★★	以血换血，可在游戏后期用来对付一些高防御力的敌人
ようじゅつしの杖	变／敌落	★★★	也可当作是封印之杖的替代品，效果随机
ラリホーの杖	随机	★★★★★	应尽量留到迷宫后期对付石人形以及天魔龙
ルカニの杖	随机	★★	降低防御力的效果，持物栏有空间的话不妨带上
レミーラの杖	随机	★★★	迷宫后期通常用于确认爆弹系怪物和天魔龙的出现位置
レムオルの杖	随机	★★★★★	对同伴使用的话可使其处于半无敌状态，并可攻击透明的怪物，但无法改变作战指令

五、草／种篇

此类道具的识别只要直接吃一次即可，一般在HP全满且刚升级、周围又没有敌人的时候使用为最佳，注意面对方向不要对着同伴。铁化之种和力量之种只在商店内随机出现。而狂战士之种（バーサーカーのたね）最为麻烦，如果误吃到了，不是同伴死伤无数，就是自己被干掉。下面教大家一个安全的识别法，首先将一个水系的怪物配置在水里待机，其余的同伴则安排在远处的窄道内或是别的房间里待机，然后靠近水系的怪物吃下未识别的草或种，就算是吃到了狂战士之种，波波罗也仅是一直向着水系的同伴不断走动，却无法进行攻击，然后经过数回合恢复正常状态。使用此法可以有效避免狂战士之种带来的不必要伤害。

六、剑／盾／箭／石篇

没什么好说的，剑盾都不能用，把一些值钱的带在身上等着变卖，其余的要么放进壶内，要么就当作暗器扔到怪物身上了。弓箭也是如此，只有石才可以带在身上做远程攻击道具。

PART.2

石像和陷阱分析篇

石像的效力范围是整个房间。异世界是石像多发地带，尤其是中后期，好几种不同能力的石像都有可能在同一房间内出现，复数的效果对波波罗的生存威胁极大。如果与石像在同一直线上但又距离太远无法进行确认时，可以使用适当的杖比如痛みわけの杖、ルカニの杖之类，以便确认石像的种类，方便思考作战战略。

破坏石像的方法：1.让波波罗直接攻击。2.使用柱系的杖，射程短是其唯一弱点。3.接近时装备爆发指轮，不过要避免误伤同伴。4.投掷火药壶，瞬间消灭。5.使用吹飞之杖、隧道之杖等等，在远距离也可破坏。6.靠近时投掷石。7.可投掷的道具，如剑、盾、卷物等等。8.对同伴选择“跟随”的作战指令，然后贴近石像，同伴就会攻击石像。9.利用吹飞之杖将大炮之弹吹向石像。

变化的石像是异世界里最恐怖的石像。此石像的出现场合多在31～39F、41～47F、71～75F。在窄道里进入房间前，为确认房间内的石像是否为变化的石像，可先对同伴下达“待机”的指令，接着让波波罗单独进入房间查看确认，遇上敌人再退回窄道中。如果一开始处于较大的房间，已



▲发现房间内有石像，马上退出房间在窄道内杀敌。



▲竟然是恐怖的自爆石像，逃过一劫了。

经确认存在着变化的石像，但由于距离太远无法在短时间内破坏，为避免同伴受到伤害，可用以下一些方法应付：1.草神之壶和瞬移草组合，不过对于冰河魔人（ひょうがまじん）和溶岩魔人（ようがんまじん）无法发挥效果。2.用バシルーラの杖、げんじゅつしの杖、いちじしのぎの杖或ドルイドの杖将同伴送往其他房间，与速度之种配合更好。3.用吹飞之杖和风之杖将同伴吹到水上，可瞬移到别的房间。4.与具有瞬移能力的同伴对话，比如冰河魔人和溶岩魔人。



▲一开始的房间里就有聚光灯的石像。

自爆的石像同样是极令人讨厌的，更令人讨厌的是它的出现几率很高，在石像多发地带必定至少出现1个。此石像的出现场合多在13～14F、31～50F、71～75F。如果是非大房间的场合，为了保住同伴，可以先将敌人送往别的房间，然后再去破坏石像。必要时也可先把同伴的作战指令更改为“逃跑”，避免与敌人直接开战，让波波罗用杖来对付。大房间的场合，只能用草神之壶和まどわし草、かなしばりのたね配合并看准时机逃到楼梯处了，不然一展开战斗绝对损失惨重，很有可能就此全军覆没。



▲终于找到了它的藏身位置，还好没有其他石像同场出现。

聚光灯的石像如果单独出现的话还不算太可怕，只要慢慢寻找其位置再破坏即可。恐怖的是与变化的石像或是自爆的石像同时出现的场合，而楼梯又恰好在房间里的话，那你就玩完了。视野不佳导致你无法判断房间里是否有敌人，特别是房间较大的时候，那里面简直是地狱！我就有幸遇上一次，深有体会。别以为使用レミーラの杖就可以了，那是无效的，石像的效果要优先于杖的效果。这种情况只能对水晶使用一时しのぎの杖，然后等待被攻击的时候逃下楼梯。



▲利用面包的石像量产了大量的面包，最后才记起满腹的时候吃不能提升最大满腹度的，晕死！这么多怎么带啊？

绊倒的石像也非常讨厌，效果发动的话，你身上的壶就啪啦啪啦全摔碎了，想哭也哭不出……如果距离石像的位置较远，此时的对付方法是，先对同伴下达逃跑的指令，然后使用草神之壶和瞬移草组合，或是直接与具有瞬移能力的同伴对话。瞬移至别的房间之后找到楼梯就下吧。

异世界出现的全石像种类和危险度评价

种类	危险度	说明
岩とばしの石像	★★	飞岩的石像，随机向房间内的任意生物投掷岩石
インパスの石像	有利	识别的石像，识别道具的极好帮手
远投の石像	★	远投的石像，投掷的道具射程无限远
踊りの石像	★★★★	跳舞的石像，随机使房间内任意生物处于跳舞状态
火炎の石像	★★	火炎的石像，靠近的生物会被喷射火炎
转びの石像	★★★★	绊倒的石像，令房间内全体生物被绊倒，波波罗会掉出身上道具
重力の石像	★★★	重力的石像，同伴和怪物均能踩到陷阱
ビッグモアイの石像	★	大岩石的石像，浮空的怪物将会无法飞翔
10ダメージの石像	★★★★	10点伤害的石像，全部的攻击伤害值变为10
すいとりの石像	★★	吸取的石像，波波罗靠近时会被吸走装备品
投げ效果の石像	无害	投物效果的石像，对石像投掷道具，效果会被扩散到全体生物上
爆发の石像	★★	爆炸的石像，破坏石像时会爆炸
场所替えの石像	★	场所替换的石像，该房间内波波罗、同伴与的怪物的位置随机互换
吹き飞ばしの石像	有利	吹飞的石像，攻击怪物时可将其吹飞，能实现无伤害的战斗
变化の石像	★★★★★	变化的石像，房间内的任意生物随机变成其他怪物
パンの石像	有利	面包的石像，杀死敌人后可得到面包
マホトーンの石像	★★★	魔法无效的石像，房间内全部魔法无效，某些场合可以利用
身代わりの石像	有利	替身的石像，此石像是波波罗的替身，成为敌人所优先攻击的对象
メガンテの石像	★★★★★	自爆的石像，房间内被杀死的敌人会自爆
ラリホーの石像	★★★★	睡眠的石像，房间内的任意生物进入睡眠状态
ルーラの石像	★★★★	瞬移的石像，瞬移去别的房间
スポットの石像	★★★★	聚光灯的石像，只能看清很小的范围，以外将会变成一片黑暗
レミーラの石像	有利	明目的石像，波波罗可以看到陷阱、远处的怪物和透明的怪物
ワナ坏しの石像	有利	陷阱破坏的石像，破坏房间内的陷阱
ワナ增殖の石像	★★★★	陷阱增殖的石像，房间内的陷阱大量增加



▲不注意探索陷阱，踩上地雷就是这样的下场。

陷阱方面，召唤器会召唤4体怪物。睡眠气令波波罗一定时间内处于睡眠状态，无法操作。瞬移机关则使波波罗与同伴分散，非常危险。而最最恐怖的是地雷和大型地雷，只要波波罗踩上，无论多么厉害的同伴（除了龙系），都会瞬间灰飞烟灭！所以在房间内前进时最好先对前进方向空挥一次，以探索是否有陷阱。特别是怪物房间内，陷阱巨多，绝对不能因一时偷懒而导致追悔莫及的事出现。以上都是必须要注意的危害性最大的陷阱。

PART 3
秘传奥义篇

一、奥义——爆指活用法

爆炸的指轮是负面道具，为了避免炸到同伴，相信大家捡到之后不是扔了就是卖了，很少会想到有特殊的用法吧。由于波波罗不能装备鹤嘴镐挖掘墙壁，为了实现这个目的必须活用爆炸的指轮。不过由于爆炸会将道具消灭，所以是不能用来挖宝的。

所谓爆指活用法，是指利用爆炸的指轮，将房间或窄道炸开特定的空间，主要目的是用于提高捕捉怪物的效率，制造待机的场所不让同伴到处乱走，或是对付普通怪物房间时提高团体作战性的一种高级技巧。

使用爆指活用法时应时刻紧记远离同伴1格以上才可装备爆炸指轮。此技通常应用于以下场合：

1.提高同伴的生存率：同伴数量较多时，进入窄道之后有些同伴不会跟随波波罗，而是向别的地方乱跑。为了避免乱跑的同伴单独作战而被KO，可利用爆炸的指轮将房间或是窄道炸开特定的空间，并将3～6个同伴配置进去，然后选择“待机”的指令，这支队伍就可以称为“待机队”，如下图所示。然后波波罗就可以放心地带着其余的同伴去回收道具，寻找楼梯处。（注：为了更直观更确切地表达配置图，没有采用游戏图片，而是采用了特殊符号的形式）

房间版的待机队配置：



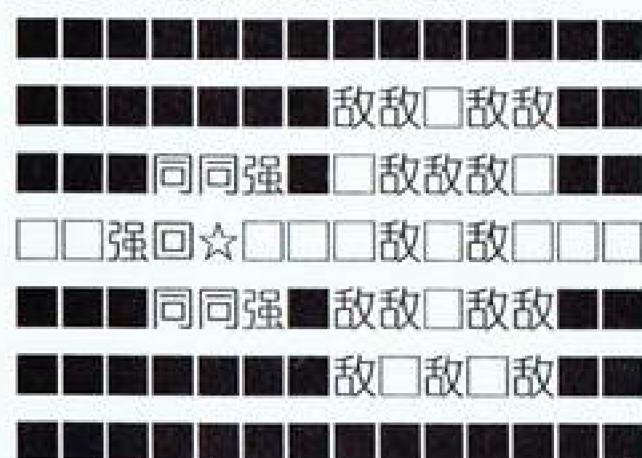
窄道版的待机队配置：



☆：爆炸点
◎：建议配置较强的同伴

2.轻松击溃怪物房间：发现某个房间是怪物房间的时候，只要房间内没有特别恐怖特殊能力的怪物，可在房间外边用爆炸指轮炸开小房间，并将猛将型同伴配置在前边待机，让回复系在后边待机，摆下阵形之后让波波罗去门口诱敌，然后退回小房间里迎战，如此一来就可以达成5对1的有利局面，轻松击溃怪物房间，并顺利取得房间内的大量道具。

对付怪物房间的基本配置图：

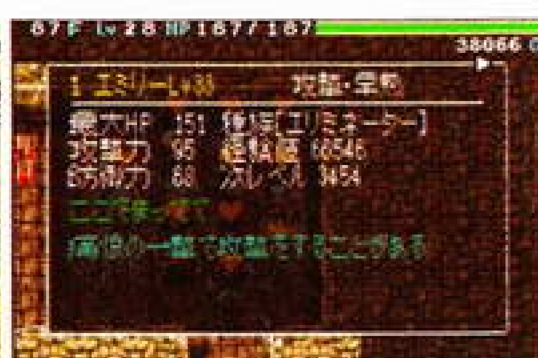


敌：怪物房间的敌人
回：回复史莱姆
同：实力普通的同伴
强：较强的同伴
☆：爆炸点以及波波罗的配置点


▲使用レミーラの杖发现了怪物房间。

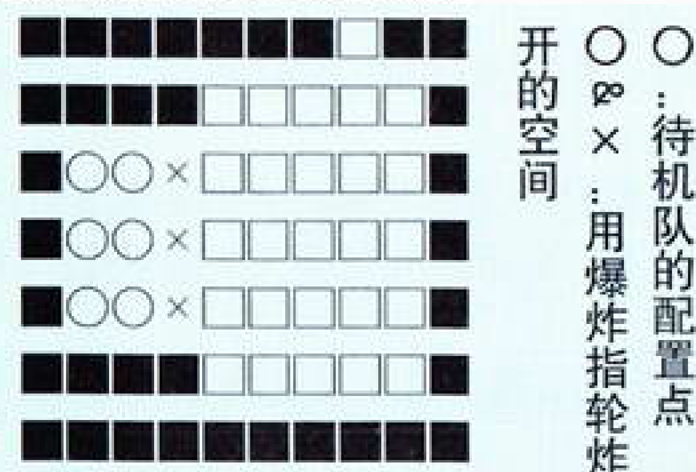

▲装备爆炸指轮将窄道炸开空间。


▲配置战斗阵形。


▲波波罗诱敌之后返回小房间迎战。


▲首先找个合适的房间炸开特定的空间。

3.提高捕捉效率和待机队的存活率：需要在某层捕捉怪物时，为了避免待机队误杀需要被捕捉的怪物，最好先找一处适宜炸开特定空间的房间，像下图所示的那样，然后将待机队逐个配置进去待机。这样就把待机队隐藏了起来，不容易让怪物发现，此举可以提高捕捉的效率，即使在具有远程攻击特技的怪物阶层也不用怕（除了龙炎攻击）。此法实际上跟第一种方法的房间版差不多，只不过将墙壁再炸深一层而已。最大的区别就是此法让待机队获得经验值的机会减少，不怕远程魔法或特技，存活率当然也相应提升。所以如果待机队没有回复史莱姆加入，强烈推荐此种配置法。




▲再将待机队配置进去。


▲明亮之杖的效果消失之后，是不是隐藏起来了？

4.瞬灭敌人：遇上某个极难对付的敌人时，对同伴选择逃跑指令，待其逃出爆炸范围后装备爆炸指轮炸飞敌人，再用回复之壶回复HP。此举属两败俱伤法，而且对炎系和龙系敌人无效，非特别情况尽量少用。

二、奥义——待机作战法



所谓待机作战法，是指同伴过多时，寻找一个合适房间的适当位置，或是利用爆炸指轮炸开特定的空间后，将一些较弱和相对较强的同伴编成一队配置进去，然后选择待机指令让它们自行解决路过的怪物，这就是“待机队”的作战法。此法的优点是能有效控制跟随同伴的数量，避免同伴乱跑，减轻了玩家的负担，提升了同伴的生存能力，而且能够令弱小的同伴在保命的同时也能得到升级成长的机会。缺点是可能会杀掉想要捕捉的怪物，而且不擅长远距离攻击。（注：有回复史莱姆加入待机队的场合，一般情况下不需要炸开墙壁来配置）

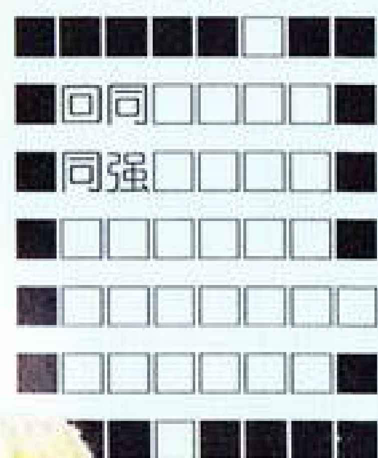
待机队配置时机的选择以及方案推荐：一般情况下同伴数为5人以上时，才建议根据实际情况配置待机队。在迷宫的初期和中期，每层都建议配置。在后期（82F以后）由于敌人较难对付，如果要配置待机队的话，强烈推荐炸开墙壁来配置，可以有效躲避キラーブラスター削减防御力的魔法，不过90F以后还是要小心ダースドラゴン的龙炎攻击。个人建议炸开墙壁配置待机队的层数为66～75F、82～99F。

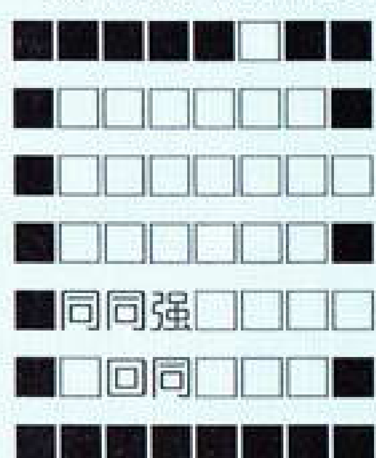


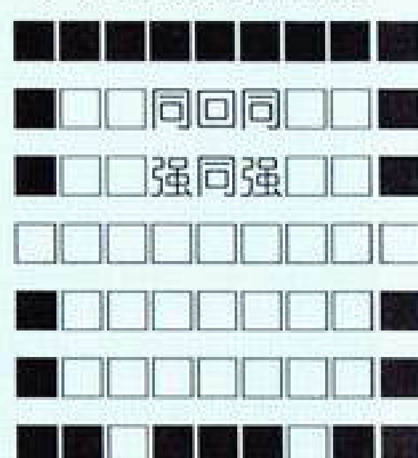
已捕捉到2个回复史莱姆的场合，推荐将其中一个调配到待机队里。此时待机队不用太担心同伴的HP问题，可以持续获得经验值，是比较完美的待机配置方案。待机队成员的位置并非自始至终固定，可根据实际情况调换。比如欲练某个同伴的级别，可将它配置在接近路口的位置，这样就有多杀敌的机会。当欲练级的同伴已进化为“猛将型”，此时就可把较弱的同伴与其调换位置，以便平衡调整同伴间的实力。波波罗率领的队伍可以称为“巡逻队”，巡逻队的人数连波波罗在内最好不要少于4人。探索地图时，巡逻队的最佳队形是，波波罗在最前，身后是你培养的最强同伴，接着是回复史莱姆，最后面是第二强的同伴。这样即使在窄道内遇到了怪物，也可随时与身后的猛将型同伴调换位置，让它削减一定HP后，再换波波罗上前尝试捕捉，而两人战斗损耗的HP都可依靠回复史莱姆补给。如果进入窄道后并不是你想要的队形，可先将巡逻队带回房间全部选择待机，然后按队形的顺序一个一个带进窄道，虽然麻烦一点，但这样比较安全。

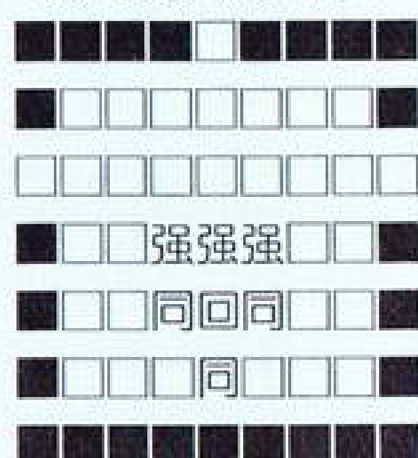
待机队配置的房间选择：无论是否有回复史莱姆加入待机队的场合，只要没有恐怖的石像，一般都可以将刚进入该层时的房间作为待机队的配置房间，此举避免将同伴带来带去浪费满腹度。无回复史莱姆的待机队配置法参见爆指活用法。

待机队的阵形选择：视待机队的人数和房间类型决定，一般配置时至少选择一面靠墙，有两面靠墙更好。以下推荐的阵形配置是默认有回复史莱姆的情况。









三、奥义——魔鬼分裂法



小魔鬼（スモールグール）在16～19F出现，受到攻击时会分裂，而且被杀掉后有一定几率得到道具，利用这个特性就可以获取大量经验值和道具。

首先必须成功收服小魔鬼，还有弓箭手系的リリパット或者ドッグスナイパー成为同伴，然后找个合适的房间（比如像下图那样），引诱敌人到图示的位置之后使用缚身之杖（かなしばりの杖）将其定身，再逐个将同伴配置到图示的位置并选择待机指令，如此一来就可以开始伟大的魔鬼分裂法了。由于弓箭手的的射程范围内有敌人，它会不断射箭攻击，射出的箭被小魔鬼挡住，这就是分裂的产生原因。而分裂出的小魔鬼不是同伴，会成为众多同伴攻击的目标。回复史莱姆负责医治受伤的同伴小魔鬼。经过实践，从消费100点满腹度来计算，可得到接近5000点的经验值，道具4个以上，面包若干。可以说收获还是比较令人满意，就是经验值比较少，毕竟杀掉一个小魔鬼才得到22点。

个人推荐的弓箭手同伴是ドッグスナイパー，因为其拥有2次攻击的特技，可以增加小魔鬼的分裂几率，缺点是攻击力比较高，可能会在回复史莱姆未补给之前干掉小魔鬼，建议用毒箭陷阱或毒草降低其攻击力，确保小魔鬼的安全。要提醒大家的是，弓箭手射出的箭有一定几率MISS，当弓箭铺满了地上的空位，就算杀掉小魔鬼得到道具也会因没位置而消失，所以要注意收集地上的弓箭，确保给道具留出空位。

■	■	□	■	■	■	■	■
■	□	□	□	□	□	□	■
■	□	□	□	□	□	□	■
□	□	□	□	□	□	□	■
■	□	□	敌	□	□	□	■
■	□	□	□	□	□	□	■
■	□	□	强	练	魔	练	■
■	□	□	强	波	回	弓	■
■	■	■	■	■	■	■	■

敌：定身状态的敌人
魔：小魔鬼
弓：弓箭手系的同伴
练：欲练级的同伴
强：较强的同伴
回：回复史莱姆
波：波波罗



使用上述的方法必须要求捕捉到小魔鬼和弓箭手系怪物成为同伴才行，而这个条件有随机性，并不保证每次打两者都一定能加入，下面再介绍一个实用度相对较高的改进法。首先必须满足持有水壶，收服小魔鬼作为同伴且提升到一定的等级，攻击型同伴在4个以上，波波罗达到LV15以上（一般在21F以上才有可能达到）等几个条件。然后寻找一个合适的房间将同伴们按下图所示的位置配置待机。

■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	回	□	练	□	□	■
□	□	波	□	强	□	□	□	■
■	■	■	魔	练	□	□	□	■
■	■	■	□	□	强	□	□	□
■	■	■	□	□	□	□	□	■
■	■	■	□	□	□	□	□	■
■	■	■	■	■	□	■	■	■

魔：小魔鬼
练：欲练级的同伴
强：较强的同伴
回：回复史莱姆
波：波波罗



待持剑系的敌人走近波波罗时，先用水壶泼水降低其攻击力，再将小魔鬼的作战指令改为“跟随”，这样它会走到波波罗的身后。此时可与小魔鬼交换位置，让它成为肉盾抵挡敌人的攻击。接着把小魔鬼的作战指令改为“逃跑”，再向上一步与回复史莱姆交换位置封住小魔鬼的退路，右2

步，下2步，完成作战阵形。最终的配置如下图所示。



敌：定身状态的敌人
魔：小魔鬼
练：欲练级的同伴
强：较强的同伴
回：回复史莱姆
波：波波罗



如此一来，小魔鬼在敌人的不断攻击之下会随机分裂，分裂出的小魔鬼只要在2个同伴的合击之下死掉，回复史莱姆就不会帮倒忙，而波波罗与另一个猛将型同伴主要负责干掉路过的怪物，随时收集掉出的道具。此改进法的优点是不需收服弓箭手系的怪物，不需用缚身之杖将敌人定身在特定位置，但敌人必须是持剑系的，且必须持有水壶降低其攻击力，不然小魔鬼在回复史莱姆补给之前很有可能被干掉。

由于“魔鬼召唤法”对同伴、道具甚至波波罗的等级都有一定要求，而同伴的加入随机性非常大，所以在实用度方面比不上另一个升级法“泥手召唤法”。不过，能得到道具是此法的最大魅力。

四、奥义——泥手召唤法

泥手（マドハンド）在26～35F出现，波波罗走近时会被盗取身上的道具并遭到投掷，而且无法移动。泥手还具有随机召唤石像怪（うごくせきぞう）的能力，现在向大家介绍的就是利用它的召唤能力快速获取经验值的方法。由于本法要用到“逃跑”的指令，所以波波罗的LV必须在15以上。



首先找到泥手所在的房间，如果有多个存在，杀至1个为止。然后把待机队巡逻队统统集中到这个房间里，一个一个地带到离泥手1格远的位置，选择待机指令，呈包围状的队形，如下图所示。

必须有人靠近泥手它才会召唤石像怪，我选择了在波波罗上方的スライムベス作为诱饵(有谁会傻得用波波罗做诱饵？)，对其下达“主动战斗”的指令，然后空挥一次，等スライムベス走近泥手之后，马上把指令改为“逃跑”，与身后的メイジももんじゃ交换位置封住スライムベス的退路。此时泥手会攻击スライムベス，如果使出特技的话可使其无法再移动，不然它会逃向下方。然后波波罗左上一步，再与身后的回复史莱姆交换位置，完成作战队形。这样泥手就会随机召唤出石像怪，升级SHOW拉开序幕了。





×：石像怪的位置
手：泥手
诱：当诱饵的同伴

较强的同伴建议配置在靠近路口的位置，以便随时对付路过的怪物，下图便是理想状态的配置法。

回复史莱姆主要回复当作诱饵的同伴，波波罗不需要亲自动手攻击石像怪，只需站在外边观战即可。如果见到有路过的怪物进入房间，可与较强的同伴交换位置让它迎战。每个石像怪的经验值为43点，一旦召唤出来就被瞬间KO，如此轻松就能获得大量经验值，如果面包足够的话，推荐各位练至起风才收队。^_^

火熱秘技

GBA 星际宝贝

在本辑的“口袋光环”中想必大家已经看过该游戏的介绍了吧，虽然是一款老游戏，但的确比较好玩，这里LIKY就再为大家送上几条该游戏的秘技。

◆开启所有动画和影集

游戏中一共有4段影片动画以及8张相片，除了第一段动画因为是片头动画可以直接选择观看外，其他3段动画以及8张相片只有打过一定关卡才能慢慢开启，不过你只要输入以下密码便可以直接开启所有动画和影集。密码如下：



◆开始获得8条命

在游戏标题菜单的“PASSWORD”选项中全部输入莉萝(小女孩)的头像，然后开始游戏时你会发现拥有8条命了，另外这个密码同时也开启了4张隐藏相片。

◆开始获得99条命

如果你觉得获得8条命还不过瘾，那么再试试这个秘技。在游戏的标题菜单画面，将光标停留在“Start Game”的选项上，按住Select键和R键不放，然后再按A键开始，便可直接拥有99条命。怎么样，很爽吧。

◆选关密码

第一关	
第二关	
第三关	
第四关	
第五关	
第六关	

GBA 超级马里奥弹珠台

◆将幽灵BOSS一击必杀

游戏中的这个巨大幽灵BOSS需要打3下才能干掉它，不过有一种方法能够将它一击必杀，如何做到呢？其实很简单，使用道具“五角星”就行了，大家不妨试试。



GBA 波波波 爆裂鼻毛大战

◆玩隐藏的迷你游戏——“恶灵退散”

在游戏的标题画面，输入如下指令：

↖、↘、↗、↙、←、↖、↑、↗、→、↘、↓、→、↘

成功后画面下方会出现提示，说你获得了“恶灵退散”卡片，这样进入游戏后，在迷你游戏的选项中可以玩到“恶灵退散”的迷你游戏，利用方向键来控制准星，B键是左边射击，A键是右边射击。



◆玩隐藏的迷你游戏——“ブルコギ”

在游戏的标题画面，输入如下指令：

B、B、B、R、B、B、R、B、B

成功后画面下方会出现提示说你获得了“ブルコギ”卡片，这样进入游戏后，在迷你游戏的选项中可以玩到“ブルコギ”的迷你游戏。游戏规则很简单，操纵那只蓝色的熊按照节奏输入指令，B键向左，A键是向右，玩起来很刺激。



GBA 金刚战士 雷霆武士

选关密码

关卡	密码		
	简单难度	普通难度	困难难度
1–蓝色金刚	QVB	QVN	LWB
1–机器人关	LZC	LZP	Q!Y
1–特别关	BGW	BG5	GHC
1–红色金刚	GBV	GB4	BCV
1–黄色金刚	BXB	BXN	GYX
2–蓝色金刚	L60	L66	Q7J
2–机器人关	G0Y	G03	B1Y
2–特别关	LOY	L03	Q1F
2–红色金刚	QXX	QX2	LYX
2–黄色金刚	G60	G66	B7Q
3–蓝色金刚	28Z	Z88	69G
3–机器人	L21	L27	Q3K
3–特别关	G4K	G4R	B5K
3–红色金刚	XVZ	XV8	0WG
3–黄色金刚	G8J	G8Q	B9J
4–蓝色金刚	9XJ	9XQ	5YJ
4–机器人	24!	249	65H
4–特别关	4ZH	4ZT	8!1
4–红色金刚	YXO	YX6	1YJ
4–黄色金刚	8VG	8VS	4WG
5–机器人关	OZH	0ZT	X!H
5–红色金刚	160	166	Y70
6–机器人	50K	50R	91!
7–机器人	121	127	Y31

GBA 芭比娃娃 乞丐和公主

◆选关密码

第2关	
第3关	
第4关	
第5关	
第6关	
第7关	
第8关	
第9关	
第10关	
第11关	
第12关	
第13关	
第14关	
第15关	
第16关	
第17关	
第18关	
第19关	
第20关	
第21关	
通关密码	

大家来做掌门人SP



不知不觉，天气凉爽了下来，大家如果有兴致的话，不妨考虑一下出游，不需要去什么胜地，只要邀上你的朋友，带上你的爱机，去就近的野外、小山、河边，一边享受着大自然的清新空气，一边和朋友联机。掌机，追求的就是无处不在的乐趣。

我是你们的忠实读者，我看到你们的《掌机王SP》第4辑里的一个哥们提的那问题看到PSP有卖？3000RMB？我也是北京的 我怎么没有听说现在就有卖了？真的假的？现在真的有卖吗？

南宫雪飘

这是在上辑掌门人中马修和一名读者相互开玩笑，结果真有很多读者来信询问，不怪大家，只怪马修调侃工夫不到家，让大家闹误会了，马修向误会的热心读者们道歉。

UCG的众小编：首先祝你们中秋节快乐，国庆节快乐！我是一个《游戏机实用技术》的忠实读者，第一次给你们发邮件，难免有点紧张……（汗）近日翻看《掌机王》发现里面介绍了一款名叫GP32的韩国掌机，造型一流的COOL，我非常喜欢，但是不知能从哪里入手这款掌机，并且现在入手需要花多少钱也不知道，我是武汉市的居民，麻烦你们回答这几个问题，谢谢！

conan_504

GP32在国内实在是难觅芳踪，即使国外网站，也不大容易看到这款主机。就马修目前掌握的资料中，网上商城http://www.goldenshop.com.hk/AI-trad/hh.htm#GP-32中对有售GP32，普通版本分别为159美元（折合人民币约1310元），带有背光液晶屏幕的新版本售价189美元（折合人民币约1570元）。以前马修曾为写一篇文章玩了5、6款具有代表性的GP32的游戏，但操作感很差的，而且这个价格……马修只是建议，值得不值得买关键还看您自己了。

各位小编好！小弟看了《掌机王SP》第4辑后有几点想说：

第一就是第四辑的内容除了精彩还是精彩，特别是画廊，希望以后也有这样的栏目。还有那张贴纸真是太COOL了！我超喜欢！

第二是想说说掌门人里关于chun qi玩友的问题，其实128M的烧录卡也可以烧满128M的游戏，只要不烧入引导程序就可以了。其实引导程序是烧合卡用的，单卡不需要。还有就是EZ的烧录卡（其他不知道）有个比较严重的问题，就是烧的第一个游戏有可能会掉记忆。我的《召唤之夜 铸剑物语2》就因为这个掉了通关记忆。惨！这两点是我刚买EZ时从EZ网站那问来的。最后祝《掌机王》越办越好！

WING

哎呀多谢WING玩友提醒，马修当时居然忘了去掉引导程序的问题……其实马修和大家一样，只是因为工作关系，所以在游戏方面接触和了解得略多些而已，而错误也是不可避免，以后大家发现什么错误，及时提来啊。

各位小编，大家好！小弟是《游戏机实用技术》的忠实支持者，从99年就开始购买，《掌机王》也基本是每期不落，可是由于某些客观原因，到现在只有1台PS，玩游戏基本都是去同学家蹭，说来也惭愧。最近大学毕业刚刚参加工作，手头也有几个闲钱，想先买一台SP解解渴。但是听说现在市面上二手机比较泛滥，所以买的时候不是很放心。我想问一下，买的时候有什么特别需要注意的地方吗？还有，现在买哪个版本哪个颜色的比较好？能不能帮忙推荐一下烧录卡啊？虽然我知道应该支持Z版，可是现在口袋里的钱还不允许，所以想买烧录卡先用用，有什么好的能推荐一下，小弟准备十·一就去买了，所以比较急，希望哪位小编在百忙之中能抽空帮忙解答一下，万分感谢！

永远支持游戏机！

沈悦

需要特别注意的就是SP背后铭牌（在电池舱上方）右上角的编号和说明书封底的编号是否相同。另外注意上下机身间的弹性是否好，翻新机的上下机身间弹性极差。再就是注意看电池舱螺丝口是否有被拧过的痕迹……具体请详见《掌机王》第9辑或2004年5B（总第103期）的《游戏机实用技术》。颜色当然是看您自己的喜好了。因为美版SP说明书封底是没有验证编号的且使用电源是110V，而且美版主机包装较粗糙容易被假冒，故首先不推荐美版机。如果从充电时的方便安全方面考虑，个人推荐亚版或欧版，因为这两个版本的电源都是220V的；若从鉴别真伪的精确度上，马修更推荐台版和日版，因为马修目前只能确认日版和台版说明书封底有和主机铭牌上相同的号码（亚版和欧版尚未得知），而台版还附有繁体中文版的说明书，因此更适合不懂日文的玩家，不过买这两个版本一定要随机购一个110-220V的变压器或直接买一个组装的SP用220V变压器。说到烧录卡，太多了。需要买的话，还是参考一下我们《掌机王》和《掌机王SP》上的烧录评测吧。

三人上课偷偷联机《马里奥赛车》，老师走近时我们就把GBA藏进书包（我们可是前后两排联机哦），那种紧张感刺激感实在是难以用语言表达的。还有四个人仅用一机一卡轮流玩《超级大战争2》，2V2，合作的两人互相埋怨、争吵，敌对的双方互相挑衅和咒骂，的确可以让我们乐上一整天。《超级大战争2》是我买了烧卡器后惟一保留的卡带，因为它保留了太多的回忆。

无锡 沈畅

《超级大战争》确实是一款可以一人一机就能实现4人对战的游戏，而您的《超级大战争》，继续好好地保留吧，你保存的不仅仅是一盘卡，更保存着你和同学的友谊和那段快乐的时光。不过马修仍要劝各位上课时不要玩游戏哦。

上了中学后，因为到校时间早，又因为家离学校远、作业多，且每周六、周日都有课。我都半年没去过卖游戏卡的地方了，自己拿着一个《蛊惑狼》打得天翻地覆，爽不胜爽。有一次无意经过一家卖游戏的店铺，走进去一看有个人正拿着一盘《蛊惑狼》说："真没意思……"啊！太可怕了，没想到，自己已经由当年的游戏王变成了无知小子，真是气得我肝痛啊，我一狠心一跺脚，将我一个月的生活费买了一盘《晓月》。这下可爽了，在我心情不好时，我打人用突进；当我心情郁闷时，我打人用手榴弹；在我心情高兴时，我用指尖发电；当我想折磨人时，就用石化气息，哈哈……

大连 刘天择

呵呵，佩服刘玩友，竟然能把《晓月》玩到如此境界，其实游戏嘛，本来就有多种玩法，而获得的快乐，当然也不尽相同。但目的只有一个，觉得好玩了，高兴了，就OK了。

liky，您好，我是贵刊的忠实读者，穷学生一个，《游戏机实用技术》每期必买，《掌机王》也有五本了，我有一个十万火急的问题，我的买了一年的GBA最近突然玩不了GBA卡了！一插GBA卡就死机，玩GB卡没有问题，声音与图象都正常。在不插卡的情况下，机子显示GAME BOY时也死机。请问liky兄知道这种毛病吗？还能修吗？如能修大概需要多少钱？我的特鲁内克3玩了近100小时了，555，望liky兄百忙之中能能抽出时间发伊妹儿回答我，谢了。

renyi_zero

先多试几盘GBA卡，也许是卡带的问题，如果每盘卡带都有问题，那只有去修理了。

在众小编坚持不懈、任劳任怨、吃苦耐劳、无私奉献、舍己为人、英勇不屈、宁折不弯、不畏艰险、迎难而上、百折不挠、大公无私的精神的打磨下，终于为我们上帝奉上了新的《掌机王SP》。

最后祝大吉大利，早生贵子。

云南昆明 李晗

呵呵，收到如此的问候，众小编不回礼也就不礼貌了，读者上帝们需要小编们奉献，小编们自然是在所不惜。

众编好，《掌机王SP》入手，还是那么的好看，实在是太精彩了，关于赠品开始还不知道如何使用，怎么上面多了一根辫子，后来经过琢磨了一会儿知道了，只有反扣在后背上就行了，这个东西实在是太实用了，以至于总是被班级内的女生抢走。关于下一期赠品，我觉得不太好，送一个气球……能不能送点有点用处的？还有《掌机王》还出吗，我已经等不及了，是不是绝版了？还有请问GBA抽奖公证吗？

星蓝

《掌机王SP》第4辑的赠品的作用就是个书夹，至于下期的气球，作用是吹起来后作为装饰或玩偶。赠品方面，每次都是《掌机王》小组一起讨论的，但3人的创意毕竟有限，如果各位读者有什么好的赠品点子或者需要什么样的赠品，就来信告诉我们吧，也许就会被采纳哦。

马修的桌面

马修初来编辑部时，曾对沙罗那几乎被文件覆盖的桌面十分惊讶，后来与多边形谈及此，多边形又带马修去参观了GOUKI的桌面，更是叹为观止。制作本辑《掌机王SP》时，因为撰稿人经常用QQ传递稿件，忙碌的马修就将稿子暂时保存到桌面上。（因为最方便链。–_–b）经过数个日夜的忙碌，当临近截稿前重启机器时，马修才发现自己的桌面已经和沙罗、GOUKI的桌面有得一拼了……这辑《掌机王SP》截稿后一定要清理桌面和磁盘的，而自己桌面的难得一见的景像，马修用截图工具保存下来，来纪念这段忙碌的日日夜夜……

更正：《掌机王SP》第5辑中的《马里奥弹珠台》攻略中，游戏的容量应为64M，特此更正，并向广大读者致歉。

看《口袋光环》时注意推荐度哦

《口袋光环》的制作初衷之一，就是将一些本月发售的游戏尽多地展示给大家，这其中当然包括一些二流游戏甚至不入流游戏。但由于要兼顾观赏性，所以很多游戏影像，都是经过小编们精细的剪辑的。本月制作“口袋光环VOL.5”时，马修制作《金刚战士》可谓非常辛苦，因为游戏的难度和敌人受创硬直都非常离谱，但一番收集剪辑后试播放时，其演示的火暴程度连自己都惊讶，LIKY也说：“读者会不会看了你的影像觉得这游戏好啊？”马修只能在此告诉各位，因为游戏的影像演示要考虑到观赏性所以有所剪辑，而小编在影像中给的推荐度才是对游戏的重要评价。

本辑因《掌机王SP》中要做《芭比娃娃》的特快专递，所以将这款游戏玩通了几次，取饮料路过的邪魔天使看到大男人马修在打MM游戏《芭比娃娃》时，不禁大为吃惊。当制作好后去美编那排版，排版的美编MM立刻对这款游戏来了兴趣，马修的SP当晚就被借走。想到自己制作的东西能这么快获得认同，真是欣慰加高兴啊，在此，马修也把这款轻松的游戏推荐给喜欢休闲的玩家和MM玩家。

我从小就爱玩“《口袋妖怪》系列”，可不知为什么，不幸的事却总发生在我身上。

《口袋 红》是我第一款掌机游戏，打到“四天王”的时候，放学时卡被偷了；《口袋 金》托JS的福，没有记忆电池；《口袋银》在一节体育课上，不小心摔到了地上，结束了它的一生；而《蓝宝石》无缘无故地烧了，那可是我刚抓到的水之都啊；而昨天，从朋友那里拿回的不是我那200小时的记录，而是2小时，当场麻痹，可怜的《叶绿》天天遭受表弟的冷笑。

上海 白相俊

唉，D版卡烧卡、丢记录什么的也都算正常，马修也是从《口袋妖怪 红·绿》一路玩过来的，就经验而谈，同为D版卡，早出的比晚出的质量要好，（马修的《口袋 金》开机时居然还走时钟！）日文的比中文的要好，掂在手里重点的比轻点的好（轻的D卡芯片是非常劣质的封装），至于GBA时代，条件允许的话，还是买个烧录卡比较安全。

看了N期的《掌机王》后，才想起给你们写信，真是……但是我想《掌机王》是受万人喜爱的啊，像我们这样默默无闻的忠实读者，偶尔投去一封信，你们能在万里无边的信海里找到这封血汗信吗？

一千零一个愿望

当然能看见了，《掌机王》的正是在广大读者们的鼓励与批评下成长成熟起来的，每一封信都寄托了读者对《掌机王》的厚爱，无论如何，小编们都要对得起读者的支持。



谢谢大家的意见和建议



编辑部每月收到读者写给《掌机王》、《掌机王SP》的来信，其中鼓励赞美之语让小编欣慰；批评、指责之语更让小编们警悟鞭策自己。《掌机王》和《掌机王SP》的成长，离不开大家的支持，只有您的批评和建议，我们才能及时纠正不足和更加完善，才能让《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。

各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社　《掌机王》收　邮编：730000

或发Email到pocket@ucg.com.cn

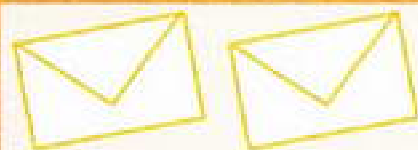
中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770。

《掌机王SP》第4辑大奖揭晓
10名中奖者名单公布！

云南省昆明市	吴铮
四川省成都市金牛区	凌鸿凯
内蒙古呼和浩特市新城区	尹炜超
浙江省湖州市	王坚浩
江西省南昌县	涂越
辽宁省盘锦市	刘广宇
山东省胶州市	徐林
上海市杨浦区	戴勤
北京市海淀区	邹宁
广东省广州市	黄晓健

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－8668378（8659190）或发Email至ad@ucg.com.cn查询。





《掌机王》邮购信息



目前杂志社有以下几辑《掌机王》可供邮购：

《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购诗意有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn



交流空间

大家好，交流空间又与大家相约，每辑《掌机王SP》，我们都会收到读者发来的资料，玩家们的热情，确实让众小编感激不已。另外，如果大家发现自己在"交流空间"的信息有误或变更（如地址、联系电话等）时，也记得来信告知以便我们及时为大家更正。

姓名：周岩　昵称：泉・疾风
性别：女　年龄：今年过的是第二个猴年*^^*
拥有掌机：GBA,GBA SP
最喜爱的游戏：RPG、SLG、AVG等文字性强的
水平：不算菜鸟的菜鸟
QQ：71177334
Email：izumi_zy@263.net
想说的话：已经过完第二个本命年的我依然喜爱着游戏。年龄不是问题，只要有一颗喜爱游戏的心。(^_^)

姓名：赵云侃　性别：男
网名：苍树真冬、Pinkspider
年龄：19　主机：白色的GBA
喜欢的游戏："《传说》系列"、"《恶魔城》系列"、"《不可思议迷宫》系列"、《星之卡比》、《牧场物语》
爱好：日语、动漫、游戏、日本音乐（我承认我哈日）
QQ：89409229
想说的话：玩游戏就要玩出个样子来，有志同者请QQ联系，时常出没在4757和newwise论坛，Chinagba是主基地。

姓名：沈镇华　昵称：口袋妖怪FANS
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP　QQ：69549467
最喜爱的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《火焰之纹章》系列""《机战》系列""《洛克人》系列"……
联系地址：浙江省湖州市华丰小区70幢402室
邮编：313000
想对大家说的话：来者不拒，希望每位玩家都能和我交朋友，我们一起来探讨游戏。

姓名：曹松　昵称：狂野如狼－天照
性别：男　年龄：到今年11月正好21周岁
掌机家谱：GBP（翠绿）、GBC（淡绿）、GBA（黑）、SP（宝石蓝）NGP（蓝迷彩）
喜欢游戏："《口袋妖怪》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《恶魔城》系列"、"《机器人大战》系列"、《KOG EX2》。
地址：西安工程科技学院038信箱
邮编：710048　QQ：81725305
想对大家说的话：在不断的成长中，游戏在慢慢地远离我们，然而能抓住的就不要放下，紧握手中的掌机，让她们陪在我们身边，千年、万年不变！

姓名：杨曦　笔名：Nana.YX
昵称：小机　性别：和AMY一样
年龄：和KNUCKLES一样
拥有掌机：SEGA GG（黑色）、GB（黄色）、GBC（透明白）、PSP（纸皮……）
最喜爱的游戏：《索尼克》全系列、画面可爱的A・RPG、有速度感的就……
Email：nana_2003_yx@163.com
QQ：69549467
联系地址：广州市第95中学高一（6）班
邮编：510000
想说的话：我一直都在寻找着和我一样喜欢索尼克的人，第一位找到的是猫太君，希望您是我找到的第二位，我会以SONIC对TAILS那样的温柔来对待我的朋友的。

姓名：信洋　性别：男
年龄：16
拥有掌机：GBA（黑）、GBA SP（如果抽奖中了的话……）
最喜欢游戏：《马里奥赛车》、《超级马里奥》
地址：天津市河东区华昌大街顺驰车屏园6-2-401
邮编：300150
最想说的话：友谊第一，游戏第二。

姓名：徐相辰or小辰辰（GF专用）　性别：男
年龄：16　血型：AB
星座：射手　电话：81818891
拥有掌机：GBA SP（按键已坏，封印中……）
玩不腻的游戏：《黄金太阳》、《洛克人ZERO》、《街头霸王ZERO3↑》、《瓦里奥制造》
地址：天津市河北区金伟路明华苑3-4-601
邮编：300000
想说的话：即使是主观上很讨厌的游戏，我也会以客观的态度去玩。

姓名：LLV/小琳/T.LLxx
性别：女　年龄：17
拥有掌机：SP（银）
最爱游戏：《牧场物语》、《马里奥和路易RPG》等
地址：上海市浦东新区长青路10号807室
邮编：200126
想说的话：我爱游戏，我爱CS，我爱《掌机王》。

姓名：Ocean　　　　真名：电脑打不出来 -_- |||
年龄：17　　　　　拥有掌机：GBA
喜欢的游戏类型：不是很计较，好玩就行，但比较喜欢 RPG。
爱好：日语、动漫、游戏、日本音乐（我承认我哈日）
QQ：253269943（很少上）
Email：ucgfan@msn.com
想说的话：我也是个三栖人，欢迎大家一起讨论游戏和动漫等方面的话题。

姓名：道莲　　　　　年龄：17
拥有主机：GBA × 4、GBA SP（《我们的太阳》限定版）
喜欢的游戏：《洛克人 ZERO》、《星之卡比》、《机战》《口袋妖怪》和猫太介绍的游戏
QQ：178010717
通信地址：广东省广州市东山区农林上路九横路16号302室深中街10号立信商场
邮编：510080

姓名：俞弘毅　　　　年龄：16
性别：和周杰伦一样
拥有掌机：GBA SP（银白）
最喜欢游戏：《黄金太阳》系列
爱好：听歌、打游戏、打篮球（打不好）
地址：浙江省余姚市山西新村 32 幢 202 室
邮编：315400
最想说的话：游戏也是一种人生，它可以实现真实生活中所不能的事情，所以大家都来喜欢游戏吧。

姓名：黄承政　　　　昵称：减肥高达
性别：男　　　　　　年龄：16
性别：和周杰伦一样
爱好：游戏、动漫、日文
拥有主机：GBA（紫）
最喜欢游戏："《机战》系列"、"《高达》系列"
地址：广西玉林师范学院计算机应用与维护 032 班
邮编：537000
想说的话：我看见《机战》就开始热血，看见《高达》就激动得贫血，想起考试就不断失血。

姓名：吴国骏　　　　网名：加藤一诚
性别：男　　　　　　年龄：20
拥有主机：GBA（黑）、GBA SP（蓝）
最喜欢游戏："《口袋妖怪》系列"及其他
电话：131-87028512　　QQ：25430790
Email：countryugly@yahoo.com.cn
地址：湖南大学天马公寓 2 区 1 栋 623 室
邮编：410082
想说的话：你想拥有全部 386 只的精灵吗？你想与更多的人通信对战吗？欢迎你加入长沙最好的"口袋联盟"，有意者请联系我。

姓名：余戈　　　　　性别：男
年龄：22
拥有主机：GB、GBA、GBA SP
拥有的游戏：整套的《机战》、《恶魔城》、《火焰之纹章》、《格斗之王》、《口袋妖怪》等等
电话：0755-82174114（晚 7 点以后使用）
通信地址：广东省深圳市人民北路深中街10号立信商场
邮编：518001
想说的话：本人对《机战》有一定的心得，若您也喜欢机战请与我研究。

姓名：刘哲　　　　　性别：男
年龄：18
最喜欢游戏："《恶魔城》系列"、《火焰之纹章》
地址：辽宁省丹东市振兴区桃源街 58-26 号
邮编：118000　　　QQ：275744204
最想说的话：我希望能结识一些志同道合的玩家。

姓名：关云博　　　　年龄：19
性别：男　　　　　　身高：180cm
喜欢的 Game："《黄金太阳》系列"、"《银河战士》系列"、《机战》、《指环王》、《牧场物语》等系列。
邮箱：plklkc108@avl.com.cn
QQ：101579134
地址：广西博白县职业学校高 022 班
邮编：537600
一句话：动漫游戏三栖人，并喜欢 NBA，寻找知心朋友，Come On!

交流空间的格式

看了最近几辑《掌机王SP》的来信后，发现有不少读者都是近几辑开始买的，小编们非常欢迎这些玩家成为《掌机王》和《掌机王SP》的读者。如果大家想认识更多的掌机玩友，可以将您的资料寄到"交流空间"，来信格式如下：

姓名：真实姓名　　　昵称（或别名）：小名、网名、绰号等
性别：这个不解释了　　年龄：虚岁周岁皆可
拥有掌机：您所拥有的掌机
最喜欢的掌机游戏：不必写太多，列出几个即可，
Email：您的电子邮箱
QQ：也可以是 MSN 等其他网络即时联系工具
手机：您的手机号码，如果只收发短信用请注明。
电话：留电话时请记得加区号
通信地址：请写详细地址
邮编：写地址时一定不要忘了写邮编。
想说的话：就在这里说出你想对大家说的话吧。
最后，马修希望大家寄来资料时，能工整书写您的信息，这样被识错的几率才能降至最低。

“专区地带”期待更多玩家的参与







PDA 专页





FIRE EMBLEM 火纹大陆

逆转剧场











上辑发出征稿呼吁后，已经有少数读者行动起来，给专区投来了一些有趣内容，看到玩家的积极参与我们也非常高兴，毕竟这是属于大家自己的栏目，还是那句话，为了让专页的内容更加精彩和有趣，在此希望更多的玩家能够参与进来，来积极给专页投稿吧，只要与该游戏系列有关的内容都可以，比如变态玩法，花边新闻，周边配件，自己的同人漫画等等都行，或者你在网上找到了一个有趣的东西，也可以告诉我们，大家共同办好这属于自己的乐园吧。

稿件一经录用，稿费从优。记住《掌机王》的投稿信箱：

兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收 邮编：73000

尤其欢迎大家采用Email 投稿，Email 地址：pocket@ucg.con. cn

PDA专页

Vol. 03

文 江西恐龙 编 LIKY

编注：前两辑专页给大家介绍了PDA上的不少好玩东西，相信现在不少玩家都对这个小东西产生了极大兴趣吧，是不是想拥有一台呢？好的，这次专页我们就不谈PDA上的游戏或者软件了，而是给大家推荐一款机型，让“江西恐龙”来谈谈在购买中应该注意那些问题吧。

PDA购买推荐

惠普1940（HP iPAQ H1940）可谓是PDA入门的经典范本机，机身小巧，机能却一点都不弱，还具备蓝牙、可换电池等，关键是价格适中，性价比极高，这次重点给大家推荐的机型就是这款。我们先来看看惠普1940的主要性能参数：



处理器：三星Samsung（S3C2410）266MHz处理器
内存：32M ROM；64M RAM
操作系统：Pocket PC 2003 Premium Edition（简体中文版）
扩展插槽：SD插槽 － SD、SDIO和MMC支持
通讯接口：IrDA，蓝牙，用于连接托架的USB
显示屏类型：透反射式TFT，LED背景光；89毫米可视图像（对角线）
色彩及分辨率：（64K 色彩，16-bit）；320*240；像素点距 0.24毫米
多媒体配置：扬声器、麦克风、2.5毫米立体声音频插孔、录音和播放
电源类型：900mAh 锂聚合物可置换和可充电电池
体积与重量：113.3毫米（高）x 69.8毫米（深）x 12.8毫米（宽）；124克（包括电池）
附件清单：HP IPAQ H1940主机、900mAH锂离子可拆卸／充电电池、USB同步电缆、2.5mm转3.5mm音频插孔适配器、交流电源适配器、充电器适配器、使用入门指南、hp iPAQ Pocket PC 伴侣CD.
随机软件：Pocket PC2003 及iPAQ随机应用软件。
其他：手写识别，软体键盘，文字识别，录音功能

大家看了上面的数据可能会头疼，别急。大家只要关心最重要的几个数据就行了，最主要的一个便是CPU的频率，惠普1940采用的是三星266MHz处理器，可能有些玩家会说：神达336其售价只要1700元，但CPU却是300MHz，这不是比惠普1940的266MH要快么？其实不然，不同CPU产商生产的CPU性能不同。而且PPC的整机构造也对运行速度有重大影响。售价2300元的惠普1940和售价1700元的神达336相比，前者的性能确实高出许多。



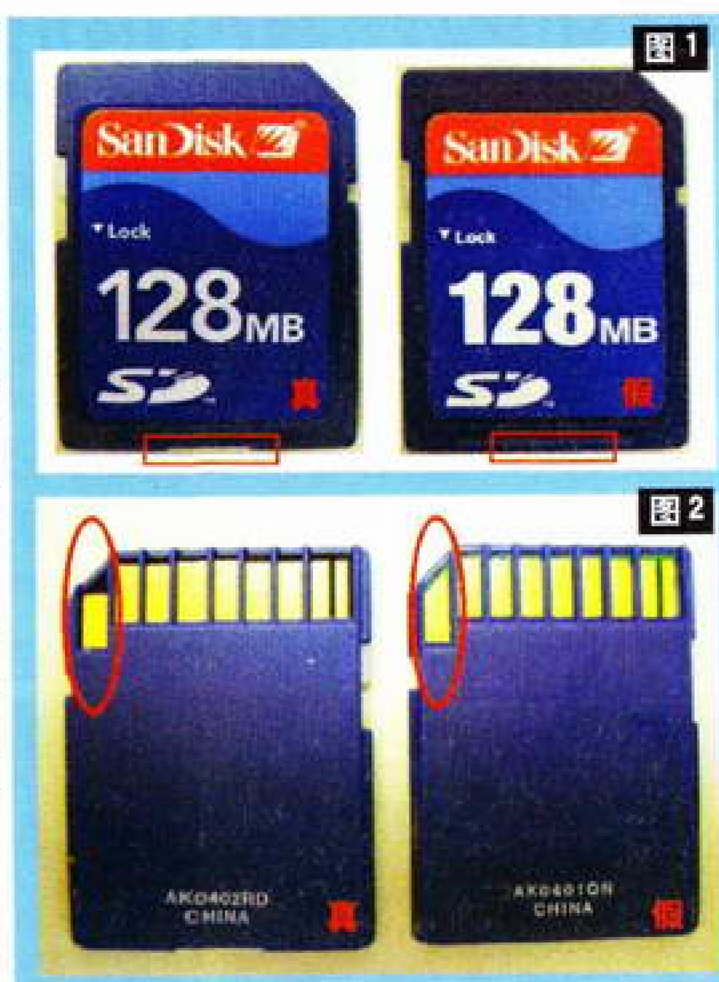
目前惠普1940大陆行货机的售价为2300元左右，此2300元包括了如下配件：原装电池1块，触控笔1支，USB专用线1根，充电器1台，软件碟1张。另外一些非常值得购买的配件有：屏幕贴膜，80元左右。贴膜可以说是PDA玩家必买的配件之一，因为屏幕万一被划伤了，心疼的就绝对不止80元了。组装电池1套，售价约210元，包括了一块组装电池以及一个组装充电器，由于惠普1940的原装电池可以使用3～12小时左右（看电影大约3～4小时，玩游戏大约4～5小时，看小说大约5～8小时），因此买不买组装电池全看个人需要。皮套，看质量不同，有的卖80多，有的卖100多，总之皮套还是尽量买一个，

省得到时候划伤了机身心疼。其他多余的配件这里就不介绍了。

市面上的PDA一般支持SD接口、CF接口、USB接口、MS接口。通常买得到的闪存卡有SD、MS、CF三种卡。而惠普1940只自带了一个接口，支持SD卡和MS卡两种卡，由于去除了CF卡插槽，因此机身体积得到大幅度缩小，这也正是大家对惠普1940褒贬不一的原因。褒的地方在于机身小巧玲珑而且可以换电池，贬的地方在于不支持CF卡。

有些人觉得CF卡便宜，而且在各类数码设备上的运用率比SD卡高，惠普1940不支持CF卡实在不是一个明智的选择。不过仔细想想：这种担心其实没有多大必要。首先SD卡的售价目前比CF卡贵不了多少。现在256M的SANDISK牌SD卡，售价大约300元左右，而同等容量的CF卡也要接近大约270元左右，差价不算太大。其次是大部分PDA玩家在买了扩充卡之后，都不会经常性的将此卡用在数码相机等其他数码设备上，因为卡上一定储存了大量重要资料、软件。将这些软件转移备份，然后空出一张卡来给相机用，这实在是一件麻烦的事情。

如果随机购入闪存卡的话，我在这里向大家推荐SanDisk SD原装卡。512MB的价钱大约是600元，而256MB的价钱大约是300元。值得注意的是，现在市面上出现了很多假SanDisk卡，玩家在购买时一定要多加注意，SanDisk SD原装卡采用的是原厂的NAND Flash与特定的技控制器，而假货使用的是TOSHIBA NAND Flash与无妨识别的控制器。因此真卡与假卡在数据处理与传输速度上存在较大的差别。相信大家也不希望自己买到假卡，在此提供一个鉴别方法给大家。



1，真卡的正面下方有一凹槽，而假卡却没有。（如图1）

2，查看SD卡的金手指，真卡最左边的那个金手指为长方形（实际上也算梯形，因为左上角有一小小的缺口），而假卡最左边的那个金手指为梯形。（如图2）

万一现在市面上的假SD卡都已经“改良”了制作工艺，把外貌变得和真卡一样的话。那么大家在买卡前就多多在PDA相关论坛留意其信息吧。

另外如果大家可以降低硬件要求的话，向大家推荐惠普1937，CPU的主频降到了200（玩模拟器的速度没有惠普1940快），而且不具备蓝牙功能。或者神达336，套机价是1700，也是款不错的PPC，不过性能就比惠普1940差那么一截了，而且有个致命的缺点就是电池不可以更换。想想看假如在火车上看着电影，PPC突然没电了，那多么令人遗憾啊。神达336的前身就是神达338，属于前年的流行产品，如果我没记错的话，UCG编辑部的SOUL在两年前买的就是神达338，现在该机已经停产了。

下面列个价格行情表给大家看看。在我个人看来，256M的闪存卡以及贴膜、皮套都是购机必备配件，所以下列数据都是已经包含了配件的价格：

手头有1500元左右：买神达338的二手机（单机1000–1200）

手头有2100元左右：买神达336+配件（单机1700）

手头有2400左右：惠普1937+配件（单机2000）

手头有2700左右：惠普1940+配件（单机2300）



▲神达336也是一款不错的入门机。

笔者买的就是惠普1940（2300元）+256M的SanDisk牌SD卡（330元）+组装电池（210元）+皮套（100元）+贴膜（80元），全部以2840元的价格入手。据BOSS说组装电池+皮套+贴膜是优惠套餐价，也就是说这三个配件随机一起购入的话，就只算电池的210元，皮套和贴膜免费赠送。此外我还单买了一个SD卡+MS卡的读卡器，40元，这小东西也算是PPC必不可少的配件之一。有些大容量的文件想上传到SD卡上，用PPC自带的USB线来传的话太慢了。

文 皮卡秋＆马修 编 马修



天气终于凉快下来了，玩游戏也更有心情了，各位口袋迷已经玩上《口袋妖怪 绿宝石》了吧？不过本辑广播台不为大家介绍《绿宝石》，而是给各位介绍一下不大常见的口袋妖怪游戏，都一起来瞧瞧吧。

形形色色的Pokemon mini游戏

说起口袋妖怪迷你（mini）游戏机，大家一定不会陌生，售价3800日元的这款周边，具有红外线通信和时钟、闹钟的功能，并可以玩各种以口袋妖怪为主角的小游戏。不过，该Pokemon mini的最大的优势是在于它是一部插卡游戏机，也就是说可以更换各种各样的软件！下面我们就来介绍已经上市的Pokemon mini游戏卡，卡带的售价均为1200日元。

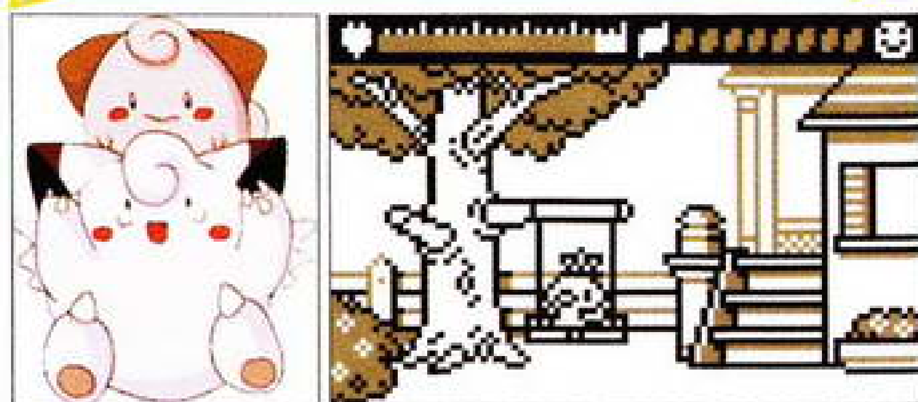


一、口袋妖怪聚会

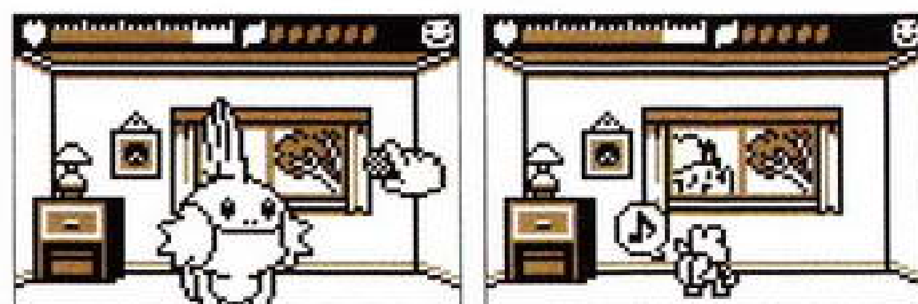
这个卡带是最常见的，随Pokemon mini一起发售，游戏由6个小游戏组成，其中5个为单机游戏，一个为联机游戏。具体有：1.皮卡丘赛跑：在游戏机震动的瞬间按A、B或C键，反应时间越短，皮卡丘跑的速度就越快。2.边界裁判员：视怪兽球落下的位置是在界内或者界外，分别按下B、A键，球下落的速度会越来越快。3.顶球比赛：控制吉利蛋左右跑动，以最快的速度将球顶到终点，注意球下落的位置。4.大家来跳舞：看到左右两个太阳花跳舞的姿势，按相应的按键控制中间太阳花，上下左右分别对应着游戏机的方向键，跳跃为摇晃游戏机。5.拳击比赛：当裁判说开始时的一瞬间拼命摇动游戏机，艾比郎就会发起攻击；裁判说停止，要立刻停止摇晃，否则算犯规。6.二人对战：两人轮流进行攻击和防御，谁反应快，谁受的伤就会比较少。



二、口袋电子宠物



玩法和一般的电子宠物差别不大，喂食、打扫卫生、陪宠物玩、照顾宠物的起居是每日要做的事情。不过这里的主角是宝石版的主角精灵小火鸡、水跃鱼和树蜥蜴。



三、口袋打地鼠

和通常玩的打地鼠游戏不同，该游戏的玩法有点类似《口袋妖怪弹珠台》，可以单手控制



C键，利用下方的球杆把球弹出，打中地鼠的脑袋后游戏机还会震动，效果逼真！

四、口袋妖怪卡片



类似口袋妖怪对战牌的迷你游戏，一共有4个种类的卡片游戏等待你来挑战。值得一提的是，该游戏可以利用红外通信口来和朋友进行对战，游戏时是看不到对方使用何种卡片的，只能靠经验来推测。

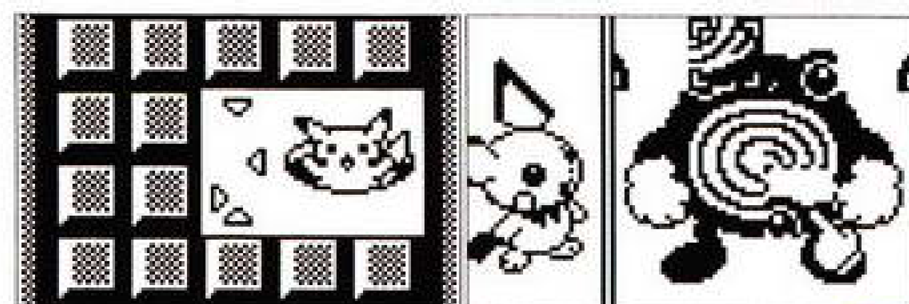


五、口袋难题集



这个游戏要求玩家有丰富的口袋妖怪知识，共有4种类型的题目让玩家选择回答，包括卡通难题和阴影难题（就是通过呈现精灵的背影来猜测该精灵的名称）等，随着题目的增加难度也逐渐提高，你能完成所有的80道题吗？

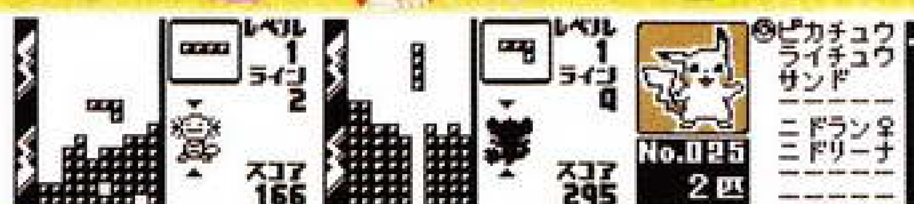




六、口袋俄罗斯方块



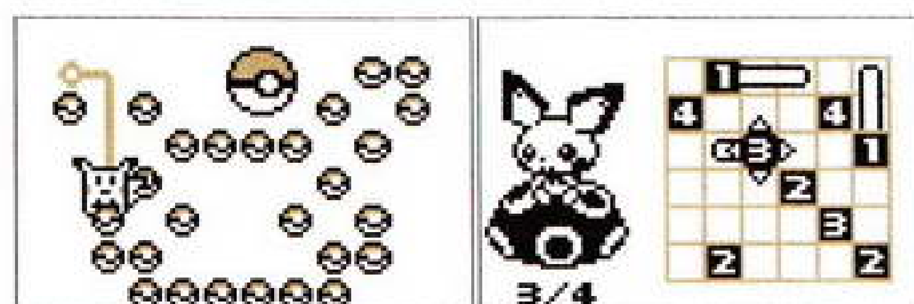
《俄罗斯方块》相信大家都很清楚，我就不敢在这里卖弄了。只是有了口袋妖怪的加入，所以本作魅力大增，当玩家顺利过完每一关卡后，相应的口袋妖怪图鉴便会出现。此外，该游戏支持和朋友通信联机比赛。



七、口袋难题集 2



相对1代而言，本作的题目难度更大，如果不是骨灰级的口袋妖怪玩家就免了吧。(^_^) 同样有4种类型80道的难题，解开后相应的口袋妖怪图鉴便会出现，努力……

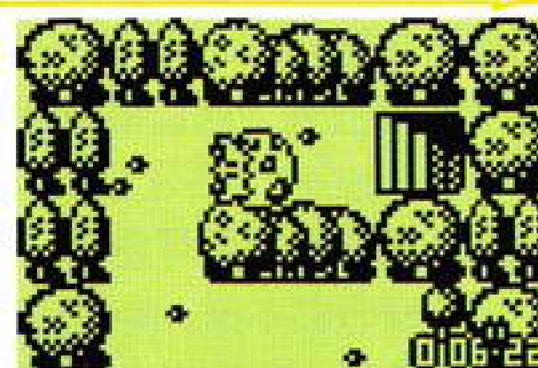


八、口袋赛车



类似普通赛车游戏，道路是横向分布的，不过会有各种不同的路障出现，要达到终点确实得费一番周折。比比看谁用的时间最段吧。

九、吉利蛋历险记



带着吉利蛋去冒险，途中有各种障碍等待玩家破解，吉利蛋骨碌骨碌滚来滚去的样子特别可爱。

十、和皮丘玩游戏



一共有6个小游戏，和可爱的皮丘一起玩吧，看看你的实力有多强！



▶ 本辑广播台所介绍的这些游戏的包装封面，不知口袋迷们是否有收藏。

文 ChinaGba 零式，筐矿狂 编 铭风



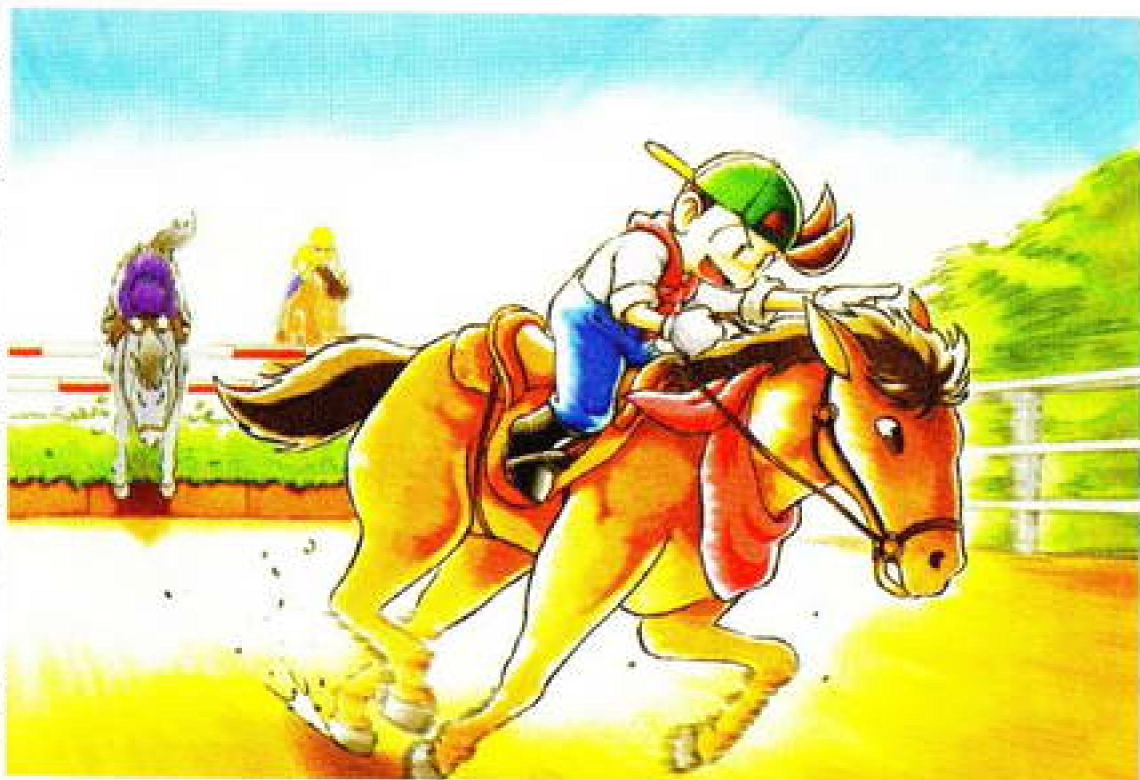


牧场的马



不知不觉牧场专页已经做了4期了，前几期笔者一下子塞了不少东西给各位，不知道各位有没有一点消化不良的感觉。现在好了，本期开始牧场专页将会图文并茂地为大家展示牧场的魅力，保护大家的视力。当然图文并茂也就意味着文字少了，如果胃口大的读者觉得意犹未尽的话，欢迎光临chinagba的牧场专区来讨论。小至伤风感冒大至各类疑难杂症都可以到这里诊治一下。转入正题，有请我们这期的主角“马”同志登场！ \^0^/（长达10分钟热烈掌声）

首先说一下我们的马是怎么来到牧场的。初到牧场时我们自然是要和各村民打个招呼，有些自己不感兴趣的人不打招呼也罢，但千万不要把牛羊牧场主——穆奇这老头给忽视掉了，虽然老，但和他直接对话一次后（注意是直接对话，不是隔着柜台购物那种充满商业气味的对话），过3天他就会送来一匹小马。当然，那老头不是因为老糊涂才送马的，其实那马是匹劣马，经常无精打采，所以就送给主角照顾了（垃圾出口？）要注意的是如果第一年没有和穆奇打招呼得到马，他在第二年也会主动送来的。



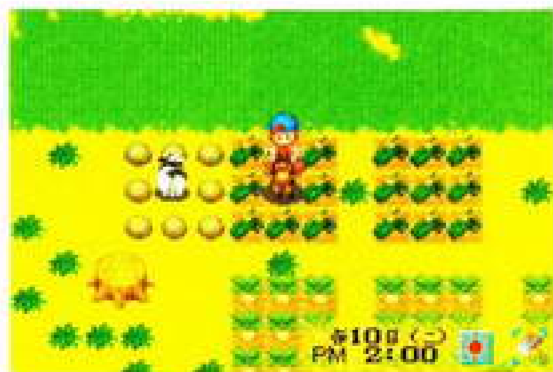
穆奇照顾不来，我们却有办法。其实马很好照顾，因为它不用喂食，不受恶劣天气的影响，雨雪天气放牧在外照样不会感冒，也不会像牛羊那样不高兴，好感度不会减少，而且皮肉够厚，可以无视野狗的袭击和玩家的农具攻击。（铭风：汗……）只要每天和它说话、刷马和吹口哨它就会很高兴。三种方式合计好感度+3，持之以恒的话3个月就可以加到10颗心了。如果把马照顾得好，一年后穆奇就会来帮你给马“加冕”，加上马鞍和出货袋，从此小马就变成了大马，并拥有了移动出货的能力。（把作物丢到马上面的出货袋就可以出货了。）但如果在这一年中我们冷落了它，好感度没有达到4个心的话，穆奇就会非常生气，并且把马带走，穆奇的好感度也顺便-10。（汗，动物保护协会会长？）不过这老头还算厚道，始终还是不忍心看到牧场主每年赛马都只有看的分，马被收回后在第三年春他会再送来一匹大马，不过好感度为0。不想这样的话我们平时就要好好照顾马了。

看到这里或许有人会问，马这牲畜虽然容易照顾，但只能在牧场范围内活动，而且又不能产出，好像没有什么用处嘛？呵呵，如果你看了下面的介绍，你就会发现这个问题是相当片面的。

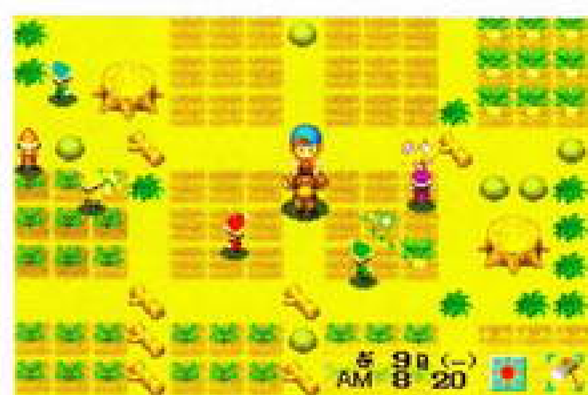
马的主要作用为获得赛马胜利，为主角赢得可以换取很多珍贵物品的马券。当然，在拥有大



马以前我们只能看别人比赛，通过猜测赛果来购买奖券。赔率越低胜出机会越大，但获得的马券也比较少，如果想以少换多的话就不得不通过 S/L 大法购买一些赔率高的碰运气。根据经验，一般赔率不超过30的都有机会拿冠军，大家可以赌一赌。有了自己的马后就不同了，赛马的难度很低，平时只要每天骑一两次马比赛时就可以轻松获胜。而且刚开始的时候自己的马赔率相当高，因为是第一次参赛的缘故，大家都瞧不起。这样就正中下怀了，带上竹筐准备赚钱吧。奖品中最珍贵的是力量果实和真实之玉，但要赚钱的话靠的不是这两个，而是那些首饰。赛前根据自己的经济情况选择购买奖券吧，数量当然是越多越好，因为以后主角的赔率都不会有这么高了。(最恶劣时会出现1赔1这种无厘头的情况) 更方便的是马券可以累计，上一年剩下的可以在以后几年中继续使用。正式比赛时主角这匹黑马一下子就冲了出来令人大跌眼镜，买了其他马的村民真是输得口吐白沫啊！不过他们怎么样我们不管，反正我们是狠赚了一笔，赶快去换力量果实和首饰吧，把首饰装满箩筐，背包也装满，举起箩筐就往出货箱跑。举起箩筐？慢着，这样做的话你就少赚一笔了，为了别墅这个目标，每一笔可以赚钱的交易都不要放过。我们应该把箩筐先留在广场，手里举着一个首饰往家跑，回头再把箩筐拿走，这样一来在赛马这一天我们就出货了39个首饰，一个两千，减去低廉的成本，至少赚个5万以上，真是“今夜做梦也会笑了”。至于真实之玉这个可有可无的东西不要也罢，其他香水什么的送给村民只是多了两句不同的台词而已，并没有特别好的加友好度的效果，所以也不要浪费马券换这些东西了。村民不是傻子，主角胜出几次比赛以后赔率就会很低了，这时候购买其他马的奖券，比赛时故意放水不加速输掉，又可以大赚一笔，可怜的村民被耍得团转（其实还是傻子 ^0^）



马虽然出不了牧场，但也可以用来做一些有趣的事情。大家在骑马奔跑的时候可以发现，马和主角一样，碰到石头、杂草一类的障碍物可以跳过去。但如果障碍物后面是动物的话(例如牛)就不同了……人会站在动物的中间，但马会怎样呢？抱着这个疑问一尝试，发现马是不会站到动物中间去的，而是一跃站到了障碍物上面！(^O^) 于是只要前面没有别的障碍物，马就可以使用“轻功”在作物和障碍物上面行走了。(天马行空？) 这个可能是游戏的 bug 吧，不过十分有趣。



牧场的马的寿命可与南山一棵松相比……因为我们可爱的鸡、牛、羊不出5年就会见上帝，但马却是终身和主角相伴，所以我号召我们平时对马好一点，早上起来记得帮它刷刷毛，有空时骑着它督促小精灵干活（好气派^_^），欣赏牧场美丽的景色，悠然自得。这么有用的可爱牧场必备动物，可千万不要虐待它让穆奇收回去了哦。

牧场趣味四格

下面是读者 DouMaxwell 发来的趣味四格：在冬天发生克里夫倒下住院的事件后，只要我们的主角疲劳过度昏过去就会发生克里夫被赶下床的事件，很有意思。



▲多特：不好意思，我们的主角晕倒了，麻烦您站会儿吧。

▲克里夫 哎哟！真是没有人性啊，怎么可以这样啊，我撑不住了，头发晕那，哎！倒了……

▲多特：(心想) 咳~外面那位应该没事吧……

▲艾莉：你怎么这么没用啊~快起来，不然我们都没法做生意了，真是的……



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

Vol.05

火纹大陆

《圣魔之光石》发售之前的盘点

“一年一作”，这就是任氏对于“《FE》系列”现阶段的制作计划，而将在10月7日发售的《火焰之纹章 圣魔之光石》(以下简称为《圣魔》)则验证了这一说法。

《圣魔》的出现多多少少都是在很多人预料之外的，毕竟声称“《FE》系列“一年一作”的任氏在今年初已公布了要在其家用主机NGC上推出系列新作《火焰之纹章 苍炎之规迹》(以下简称《苍炎》)，这样就使所有玩家都将注意力转到了NGC上。可谁知，没过几个月，任氏又闪电公布了《圣魔》，而且更另人吃惊的是《圣魔》已有了相当的完成度，任氏将本来注意力转到NGC上的玩家们又拉回了GBA。(说句题外话，要是按照“一年一作”的说法，《苍炎》恐怕是要等来年了。)



可以说《圣魔》是部另人吃惊的作品，它的出现令人吃惊，而它的本身更令人吃惊。可能是为了降低成本，《圣魔》仍然沿用了《封印》与《烈火》的制作引擎，而在整体的游戏系统上则是学习了《火焰之纹章外传》(以下简称《外传》一样)。说到《外传》国内玩家定是深有所感，毕竟大多”FE饭”都是从这一作入手并爱上该系列的。而与其相像的《圣魔》，自然变得在感情上更是为大家所能接受，所以此作虽还未发售，但人们对其的观注已慢慢超过了GBA上的前两部作品。

游戏即将发售，在此就我们一起对《圣魔》进行一次盘点，看看它都有些什么特色。

地图

此作如同《外传》，角色本身可以在大地图上自由行动，而且存在着一些EX地图。进入EX地图的话，就会与一些和主线无关的敌人战斗。这样就和《外传》可以进墓地与洞穴等地练级一样了，也就是说只要有时间肯下苦功夫，《圣魔》也将没有难度。不过，《圣魔》中的EX地图各种各样的，有塔、有山洞等等，也不排除可以在这些地方收到强力的隐藏人物、得到强力道具，甚至很可能一些EX地图的还会触发影响主线的剧情。可能的话，《圣魔》将是一部自由度很高的作品！



主角

还是与《外传》一样，此作的主角也是一男一女，且从现公布的资料来看，两人也是分开行动的。并且男主角起初的剧情设定还是下落不明，这样的剧情还真是让人期待啊。在《外传》中，最后一战男女主角才能汇合，而此作一开始使用的是女主角，男主角是会在中途加入、还是像《外传》那样两军最后汇合？这我们就不知道了。但有一点就是，双主角双路线在此作中还是很有可能实现的。按照“《FE》系列”的惯例，主角的常规武器就是剑，游戏中的最终武器也是剑，那这样的话，此作的女主角很可能就是游戏的正主角了，而使用枪的男主角就只是一个副主角了。



职业

下级职业还是如同以前那样是每个角色固有的，另外还增添了一些新的下级职业。但是上级职业就大大不同了，每个下级职业使用了转职道具后就会产生转职上的分支，比如重甲兵转职后可以选择转职为将军或重装骑士(斧骑士)。令人吃惊的是，普通剑士转职竟可选择剑圣和杀手……这就使得不少玩家以此类推——是否盗贼转职可以选剑圣呢？是否还会出现像M骑士(统帅骑士)和大贤者这样破坏平衡度的强力职业呢？



魔石 此作的名称为《圣魔之光石》，其剧情自然和这几块有着强大魔力的石头有关了。现有的资料显示，一个魔物拥有了一块魔石的碎片便已是强大无比，这就足见这些魔石的威力了。而这些魔石在游戏中会怎样出现呢？是作为剧情物品出现？还是以道具的形式实实在在的出现？如果以道具的形式出现，玩家们又是否会得到它呢？当然这些都是我们现在所无法得知的了，不过有一点可以肯定，这些魔石作为道具出现的话必会使所持角色的战斗力大大提高！

人物 除了两位主角，现阶段还公布了一些其他角色。比如看起来不像好人的佣兵剑士约书亚。这个人物已确定可以加人，而且是一开始作为敌方角色并被说得过了的。可以说他就等同于以前各作的“红发酷剑士”，实力绝不可小看，大家一定要重用哦。还有长相平庸的天马骑士瓦内萨。长一张大众脸的她，个人能力还极差，不过就是因为她与以前各作的天马骑士比起来过于另类，所以现在她也成了最受关注的几个角色之一。





▲东方的女剑客。

东方女剑客真理香，这可能是“《FE》系列”第一次出现来自东方的人物，名字十分日化的她(直译的话可以叫作玛丽卡)手持一把源自波斯的弯刀，清秀的相貌更显其大和抚子的风貌，在新公布的人物中当属她是最受人关注的了。另外，真理香一开始也是作为敌人出现的。有一点让人奇怪的，那就是现公布的各种资料并没有提及任何敌方角色，勉强而言的话，也就是介绍了几个主角路途中遇到的魔物，不知道这次敌方角色中是否还会有美艳的成熟女性，真是让人期待啊。



舞娘也算是“《FE》系列”固有职业了，远的不说，最新两作这一职业便没有缺席。作为最新作的《圣魔》自然也不可能没有这一职业，而且这一职业的拥有者还是一位妖艳且女人味十足的成熟女性！难怪许多玩家都说，这作的舞娘才像是真正的舞娘了。其实GBA上这三作中的舞娘的名字也是有点小规律的，大家先看三人的日文名字：“ララム”(《封印》)“ニニアン”(《烈火》)“ティティス”(《圣魔》)，也就是说直接音译名字的话，这三人的名字全是前两个字发同一个音，也就是“拉拉姆”、“妮妮安”、“迪迪斯”(最后决定译成特缇丝)，这还真是一种起名字的艺术啊。另外，三个舞娘的外表年龄也在不断提高，《封印》中的拉拉姆只能说还是个孩子，《烈火》中的妮妮安则可以说是一个刚刚成年的少女(单指外貌)，而在《圣魔》中的特缇丝则是一个成熟的女性。舞娘在一点点地长大，或许这也影射了离开了加贺后的“《FE》系列”也在慢慢长大，一步步地从一个孩子长成了可以独挡一面大的人。(纯YY的！ -_-b)

来看看《圣魔》的广告

《封印》的广告是与初代《FE》相似，沿用了歌剧式的风格。《烈火》的广告则是请了一名日本演艺界的少女以成长为主题进行了一番演出。此次《圣魔》仍旧是以按照《烈火》广告的思路进行了制作。而今年14岁的福田沙纪则成了广告的主角。至于广告内容则是一名少女漫步在大街上手捧着GBASP在玩《圣魔》然后背景就出现了一系列变化，现实世界与游戏世界结合交错的在一起出现。广告主题是友情、奋斗等游戏中的主旋律。此则广告将于9月25日在日本播出，虽然我们国内的玩家是看不到，但有条件且感兴趣的玩家不访去官方网站去观看一下，看看这则广告是否能你起到感染作用。


▲广告的主角福田沙纪。


▲少女在街上玩《圣魔》的镜头。


▲现实世界与幻想世界的交替中出现了中世纪的骑士。

ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS

Vol.5

索尼克专递





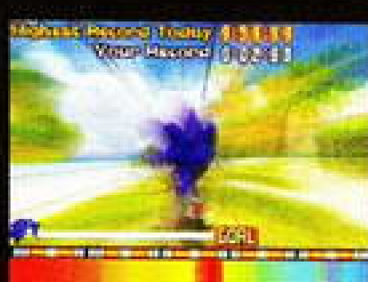
踏入10月，年底商战也即将爆发，游戏的热潮纷纷向玩家们涌过来。相信有留意TGS相关报道的读者也应该知道，新时代的掌机PSP和NDS都已经离我们不远了，而且其中的优秀作品更是多得不能用手指来计算。不过在这些大作的名单当中，不知道大家是否注意到NDS上已经出了《索尼克》的影子呢？没错！那就是一款名为《索尼克DS（暂译）》的全新创意游戏。究竟新作与一般的《索尼克》有什么分别呢？想知道的话一定要紧密留意本期下面的“新作报道”哦！另外，由于上期的全体号召，前来给各个专页投稿的读者逐渐增加！其实“专页”的开办目的就是要与大家一起分享各个系列在游戏外的乐趣，因此不管作者是谁，只要读者们看得高兴，就达到了最终的目的。另外在这里要特别表扬一下Nana.YX读者，到目前为止已经投来了4张画稿，而且画稿的质量越来越不错，其他的读者也要努力哦！（原来她是“阴影FANS”……）好了，下面继续本期的内容吧！

新作报道

在今年的美国E3游戏展上，SEGA推出了几款让人心动的作品，分别是回归普通RPG的《梦幻之星》新作、运用EyeToy与SEGA明星一起玩的《SEGA超级明星》，但对于掌机玩家来说，最注目的当然就是索尼克的新作《索尼克DS（暂译）》。与一般的《索尼克》并不同的地方是，本作虽然沿用了类似DC版《索尼克大冒险》的3D画面，但操作起来完全不是同一回事。游戏运用了NDS下方触摸屏的特殊机能，玩家要使用专用的笔在画面中左右迅速地滑动。这样在画面中奔跑的索尼克就会根据你的左右移动的速度而改变跑动的速度，十分有趣！而在游戏开始前还可以选择3种不同的镜头效果，让玩家从不同的角度观看索尼克奔跑的英姿。不过现在游戏只公布了少量的画面，具体的操作还未公开。比如怎样跳过障碍，如何打倒敌人等系统依然是一个谜。但现在NDS已经公布了发售日为11月7日，相信这款全新《索尼克DS》的详细消息也很快会浮出水面。那么以前请大家密切留意《UCG》和《掌机王SP》的报道哦！

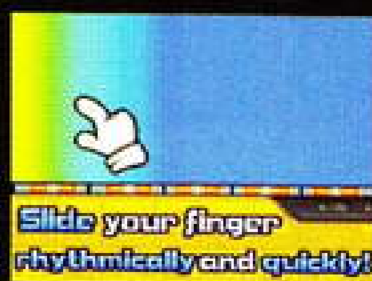












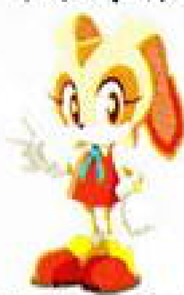




克利姆声优



青木沙耶（原名：青木静香）
出生地：秋田县
生日：10月19日
血型：AB型
星座：天平座
特技：扮小孩子和非人类的声音
兴趣：读书、睡觉和钢琴
动物占卜：羊
高达占卜：夏亚专用渣古
喜欢的食物：蛋糕、红







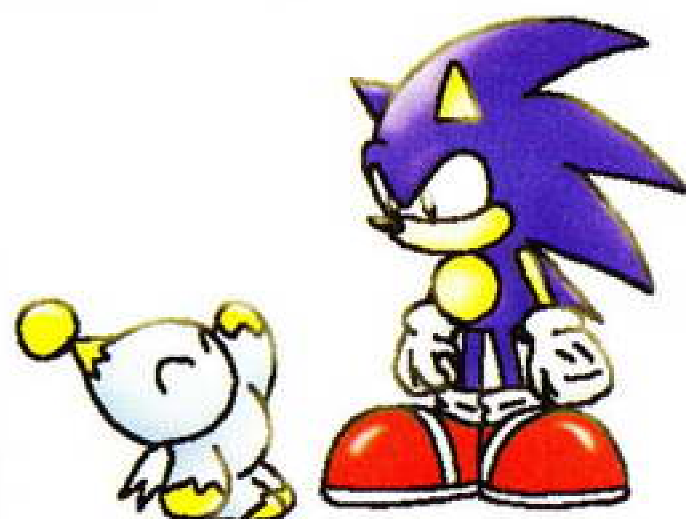


青木沙耶在日本的声优界的名气也不少。从广告到舞台剧，她几乎所有关于配音方面的工作都尝试过。由于声音的特殊，她为一些年龄比较小的角色配音时特别出众。可能是由于个人特技的关系，她十分喜欢为一些非人类的角色配音，因此在GBA版《索尼克 Advance》中新登场的克利姆便是最适合她的选择了。除了《索尼克》外，青木沙耶在动画版《莱姆色的战奇谭》中也负责了福岛绢的配音工作，并得到了广大观众的欢迎。

我们的索尼克



◀这是某日本读者送给某个人网站的贺年状，什么时候我也应该开始学学画画了……



▶索尼克与巧儿的图图哦！不少玩家以为巧儿是在GBA版中才登场的，其实在DC版的《索尼克大冒险》中，它就已经出现了。



▼这张是《纳克尔斯大冒险》（好像没有这样的游戏吧……）的同人壁纸，画得不错吧！不过当中竟然没有索尼克，看来作者肯定是纳克尔斯的超级FAN了。

▼素描画一张！画得十分出色！其实画画就是这样，只要线条好，不需要颜色也可以很漂亮。



▲这不是同人画！是《索尼克＆纳克尔斯》的一张壁纸。不过在平时比较少看到，因此在这里放出与大家分享。虽然纳克尔斯的性格十分固执，但也因此而经常爆出不少笑料。如果看过动画版《索尼克X》的读者应该也会知道的。



Vol.05

文 kenyo 编 LIKY

不可思议的迷宫

手机版《风来之西林Extra》情报

早在《掌机王SP》第一辑给大家介绍过的《风来之西林》手机版现在又推出了新的版本——《风来之西林Extra》，只对应NTT DoCoMo的FOMA900i系列手机，10月开始提供下载服务，包月费用315日元。



新版本最大的变化是导入了曾经在《风来之西林GB2》里广受好评的“风来救助队”系统。玩家在迷宫内不幸死掉后，身上的道具和金钱会全失，并被强制送回村庄。有了风来救助队，可以请求其他玩家进行救助，救助成功后在当前层复活，道具和金钱都会完好无事。很明显，这个新系统对一些初学者的帮助无疑是非常大的。在等待被救时，玩家也可以随时查看当前所有已登录的求助人的名单和层数以决定是否去救助他人，发扬助人为乐的精神。救助信息的交换通过手机网络可以快速实现，至于救助时能否赠送道具暂时还不得而知。除了这个令人振奋的救助系统之外，新道具和新怪物的增加自然也是一大亮点哦。

▲利用“风来救助队”来救助网上的玩家。



迷宫方面，依然只有3种难度的迷宫可以选择，不过以后也有可能会增加新的迷宫。现在已知的情报是每月会更新最深层数，可以不断深入冒险。看到这里大家是不是心痒痒，很想玩一下呢？可惜对于国内的众多玩家来说只有留口水的份了。T_T



▲迷宫还是只有3个可选择。



▲“妖刀”可是很强的武器哦。

此外，在今年东京游戏展的NTT DoCoMo展位，提供了CHUNSOFT的《风来之西林Extra》给玩家现场试玩，每个试玩的玩家都能获赠“TGS限定版西林卡片”作为纪念品。展位上还展出了其他厂商的手机游戏，试玩也能获赠不同的卡片。只要玩家收集全部的卡片，就有资格参加现场游戏，获取“P900i原创主题上衣”，其中还有一款以西林为主题的上衣作为奖品哦。不知道那些有幸参加TGS的西林FANS是否被NDS和PSP的光芒迷失了双眼，而忽视了去获取这些奖品呢？若是那样就实在太可惜了。



▲TGS限定版西林卡片。



《风来之西林》周边检阅

上次给大家介绍了一些《风来之西林》的官方攻略本，这次我们来看看游戏的周边。厂商发卖游戏周边，主要目的是为了推动游戏的销售，起促销作用，还有就是对购买了游戏并率先完成官方活动要求的部分达人玩家给予的纪念和奖励。单独发售的周边仅占很少的一部分，且以明信片、卡片和玛姆鲁玩偶为主。下面就让我们一起来看看到底有些什么好东东吧，注意不要让口水流到书上哦。



▲《西林GB2》未发售之前先行销售的卡片，乍一看这个包装还以为是什么零食呢？卡片上印有可在游戏中输入的"特别密码"，输入后可得到一些好道具。





▲《西林2》官方活动的优胜者赏品，迷之盒子，似乎可以装进N64？



▲《西林GB2》的手帕，在特定的连锁店购买《西林GB2》的卡带时可得到，非卖品。



▲在佳世客(JUSCO)的各连锁店购入《西林2》，可得到特制的塑料垫子，与练习簿同样是非卖品。



▲《惊叹之壶3》发售纪念的官方活动一等抽选赏品，包括玛姆鲁、琴塔拉、盗贼鲻鱼的小玩偶，还有《西林GB2》的浴巾和盗贼鲻鱼的手巾，各送出了3个。



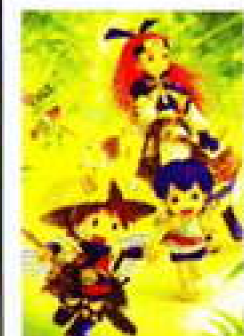
▲《惊叹之壶3》发售纪念的官方活动二等抽选赏品，左图是《西林2》怪物房间的电话卡，右图是《风来外传》的大海报，各送出了45张。



◀在伊藤洋华堂(イトーヨーカドー)的各连锁店购入《西林2》，可得到特制的汉字练习簿，不过似乎只对小学生有点用吧？



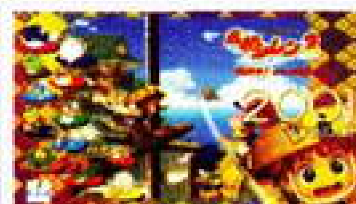
▲《西林GB2》的2002年台历，需在官网预订才能买到。



◀《惊叹之壶3》发售纪念的官方活动三等抽选赏品，《西林2》的明信片，总共送出了300张。



◀在Loppi网站预约购买西林2时随游戏赠送的预约特典，特制玛姆鲁必胜护身符！据说持有此符运气值会大升。



▲《西林2》的2001年台历，只在官网接受预订，不公开发售。



▲《西林2》发售时同时销售的其中一款明信片，印有可在游戏中输入的"特别密码"，输入后可得到一些好道具。全种类可以在《西林2明信片图鉴》上见到。



◀《西林GB2》发售时CHUNSOFT和FAMI通在网站上共同举办的"风来救助队"活动的抽选赏品，超可爱的玛姆鲁玩偶，凡参加救助活动的玩家均有机会得到，共送出5个。



◀玛姆鲁玩偶，官方活动的优胜者赏品，左边为SFC版，右边为N64版《西林2》，最大的区别在眼睛处。得到玛姆鲁玩偶是实力的象征。

文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 铭风



VOL.05

逆转剧场

逆转CASE3 逆转大将军



案例分析



大人气英雄剧《大江户战士トノサマン》中恶代官的扮演者衣袋武志的尸体被发现在了英都摄影所第一工作室中，他的胸膛被利器所刺穿，而大将军トノサマン的武器“大将军之枪”就在他的身旁，种种迹象都表明大将军的扮演者荷星三郎就是杀人凶手，但事实真的如此吗？

被告：荷星三郎（にぼし　さぶろう）

PROFILE：浓密的毛发，魁梧的身材，荷星三郎俨然就是一副“性感多毛胡子大叔”的形象，想必光看外形的话会有无数“大叔控”为之尖叫吧……但是——我们的荷星实际年龄却只有23岁。由于《大江户战士》的热播，大将军在儿童中的人气具有压倒性，其形象一直是正义和勇气的象征，但是卸下戏装后的荷星三郎却是个不折不扣的软弱人士，而巧舟将其命名为“三郎”正是要表现其性格上的逆来顺受(三郎要忍受大哥和二哥的欺负……)。由于戏里戏外的荷星性格差别过于悬殊，为了不让喜欢自己的FANS们失望，荷星一直都不敢以自己的真身示众，这也从一个侧面反映出了其善良。荷星的读法为“にぼし”，在日语中的发音与“煮干し”完全相同，意为鱼干，而一个“星”字则表现出虽然其只是制成鱼干的小杂鱼，但是却依然能发出灿烂的星光。同时，《逆转2》第4话中有个重要人物的名字与荷星是相对的，在此先卖个关子吧。



其他人物：宇在拓也（うざい　たくや）

PROFILE：宇在拓也是《大江户战士》的导演，虽然现在他导演的片子大获成功，但是之前他所操刀的却都是一些不卖座的二三流肥皂剧，直到姬神出现后他才被提拔为《大江户战士》的导演而一夜成名。宇在的特点之一就是几乎每句台词后面都会有表现其心情的文字，如“恼”、“萌”等，不过要说到他最大的特色无疑就是贪吃了，这从他肥胖的身材上就能窥出一斑。“宇在”读做“うざい”，而“うざいがき”在日语中又可以用来形容那些贪吃的饿死鬼，为游戏中视带骨牛排为命的大导演起这么个姓实在是再合适不过了。



被害者：衣袋武志(いぶくろ　たけし)

PROFILE：《大江户战士》中恶代官的扮演者，虽然现在的衣袋人气度大不如前，但在5年前他却是一个无人不晓的SUPER STAR。5年前的一次事故中，衣袋错手杀害了姬神樱的恋人巧（タクミ），虽然后来姬神帮他摆平了麻烦，但是衣袋从此也成了姬神手中的廉价的二线演员，失去了大红大紫的机会。对此心怀不满的衣袋终于忍无可忍，他偷走了大将军的戏服，准备杀死姬神并将罪名驾祸于荷星，但讽刺的是他自己却走上了一条不归路。衣袋在日语中的读法为“いぶくろ”，也可以写成汉字“胃袋”，意为胃、胃袋。



凶器：铁栅栏

CHECKPOINT：真正的凶器并不是“大将军之枪”，而是第二工作室小木屋外的铁栅栏，死法与5年前的巧如出一辙。

真凶：姬神樱

PROFILE：作为英都摄影所的制作人，姬神樱在演艺圈内有着“天才”的美誉，正是她将当时行将就木的英都重新扶上了业界的顶峰。5年前的事故中她失去了自己的恋人，也许是心中总有些耿耿于怀，事后姬神虽没有直接追究衣袋的责任，但却以此为把柄对衣袋指手画脚。“姬神”在日语中有女神的意思，而巧舟为这位女强人起这么一个姓就是为了表示其“女王样”的性格。



杀人动机：错手杀人

CHECKPOINT：衣袋武志为了宣泄这5年来对姬神樱的不满，终于决定对其复仇，姬神樱出于自卫把他从台阶上推了下去，却没想到再次引发了与5年前相同的一幕。

大泷九太(おおたき　きゅうた)

PROFILE：小学生，是大将军的狂热FANS，就连打扮上也明显带有大将军的痕迹。自从买了数码相机后便开始收集大将军铲除恶敌时胜利的一幕，并将自己拍摄的写真集命名为“荣光的足迹”，而这次他手上的某张照片最后也成了究明真相的最有力证据。“大泷”的读法为“おおたき”，起这个姓是为了与“おたく”谐音。“おたく”在日语中是一个新语，用来形容那些对动漫、游戏等虚拟性较高的世界观疯狂着迷的人，也就是MANIA的意思。







间宫由美子(まみや　ゆみこ)

PROFILE：这个名字也许对有些玩家来说会感到陌生，但是细心的朋友一定不难发现这其实就是英都摄影所中那位工作人员的名字。由美子在摄影所中从事的都是一些打杂的活，但实际上她却也是大将军的狂热FANS之一，手中收集的大将军卡片数目相当惊人。“まみや”的发音与“MANIA”相似，其名字的由来与大泷九太有着异曲同工之妙。



文 LIKY

Vol.04



精彩的同人版《银河战士 ORN》



在《掌机王SP》第2辑的“GBA同人游戏”中，小超曾给我们介绍过一款国外同人制作的《银河战士 ORN》，不知道大家有没有去试试？可不要因为它是同人作品就不屑一顾哦，这款游戏的素质一点都不比官方的差。

该游戏是由国外一位名叫Thomas Happ的高手制作，至于他为什么会制作这么一款游戏，说出来大家可能有点吃惊，这其实是他大学毕业获得硕士学位的一个作业。（怎么样，历害吧）Thomas最初是从2003年8月开始构思，到2004年2月月底完成，历时7个月时间。

游戏是以FC版的初代《银河战士》为蓝本制作的（可以算是另一款《银河战士 零点任务》），游戏的画面、音乐以及角色全部都重新制作，大家可以看看主角造型，具有很强的3D感，没错，Thomas专门为主角设计了3D建模，所以在游戏中的主角造型非常酷，而且动起来的感觉也非常流畅自然。



▲主角的3D造型，利用到了6560个多边形。

▲身体的各部分的装甲都设计得极为精细。

看到主角的造型，大家一定在嘀咕了，这还是萨姆斯吗？没错，她的确不是萨姆斯，她名叫许德拉（Hydra，在希腊神话中这是一个九头怪蛇的名字），Thomas给主角起这样的名字也许是因为她那怪异的盔甲吧，其实Thomas也的确说过在设计时他不希望沿着萨姆斯的设计思路走下去，他希望主角能够更威武一些，所以有了现在这种造型，看起来很有特色吧。





▲背景也经过重新制作。

其实不光是主角造型，游戏中所有的敌人造型也全都进行了重制，在原来的基础上设计成3D造型。而游戏背景也同样进行了重制，采用了多重卷轴。

敌人设计



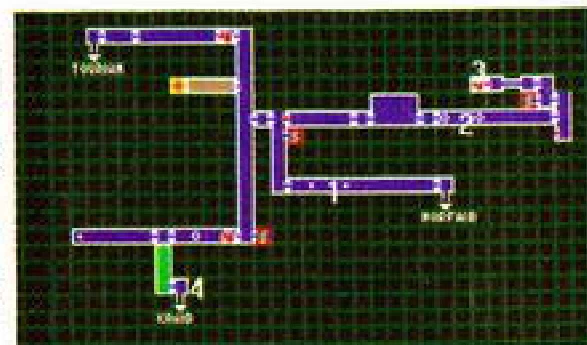
▲左是FC版的原始造型，右边是重制版的3D造型。

STORY



银河历20WX年，也就是在FC版《银河战士》故事发生的前几年，许德拉，一名经验丰富的宇宙走私惯犯，在一次靠近Zebeth行星执行例行任务时，突然遭到了联邦巡逻舰队的攻击，飞船引擎严重损坏，由于逃脱不了追击，她不得不迫降到Zebeth行星。降落后，她快速地扫视了一下周围的环境，发现不远处有一个传送装置，虽然她并不知道会被传送到哪里，但现在已经别无选择，因为联邦巡逻队的人很快就会循着她的飞船降落轨迹找过来，许德拉毅然走进了传送装置中……《银河战士 ORN》的故事就此开始。

游戏地图基本是按照FC版来设计，当然背景更漂亮了，不过本游戏并不能说是FC版《银河战士》的完全重制版，因为该游戏的地图只是原来FC版《银河战士》的一部分，即第一个区域——Brinstar，所有的冒险都是在这个区域中展开，这不能不说是一个非常遗憾的地方。不过虽然场景没有原来完整，但制作者 Thomas 还是尽力为我们制作出了一款完整的游戏，本已经包含了原作的绝大部分要素，而且还加入了相当多的改进，像原作一样，主角在游戏中能不断获得新的能力，而本作中，主角在游戏中所能获得的能力都经过了不小的调整，比如原作中球状态放炸弹的能力变成了释放脉冲闪电，非常有意思。另外在操作上游戏也进行了不小的改进，原来的4向射击方式变为8向，也可以蹲下射击，而且游戏充分利用到GBA的按键，按住L键射击可以锁定方向（类似于SFC版《超级魂斗罗》），按住R键射击是发射导弹。另外主角具有了弹墙跳跃的能力，这也是吸收了SFC版《超级银河战士》的设定。游戏操作感也算一流，但是相比于《零点任务》，因为主角跑起来不够快所以显得流畅度稍逊。游戏最叫人不爽的一点就是没有加入地图指示画面，搞不好就迷路了。（不要以为本游戏的地图只是原作的一个区域就很小，Brinstar 还是很大的。不过还好《零点任务》加入了地图指示，大家不妨对照《零点任务》的地图来玩《银河战士 ORN》吧，呵呵。）



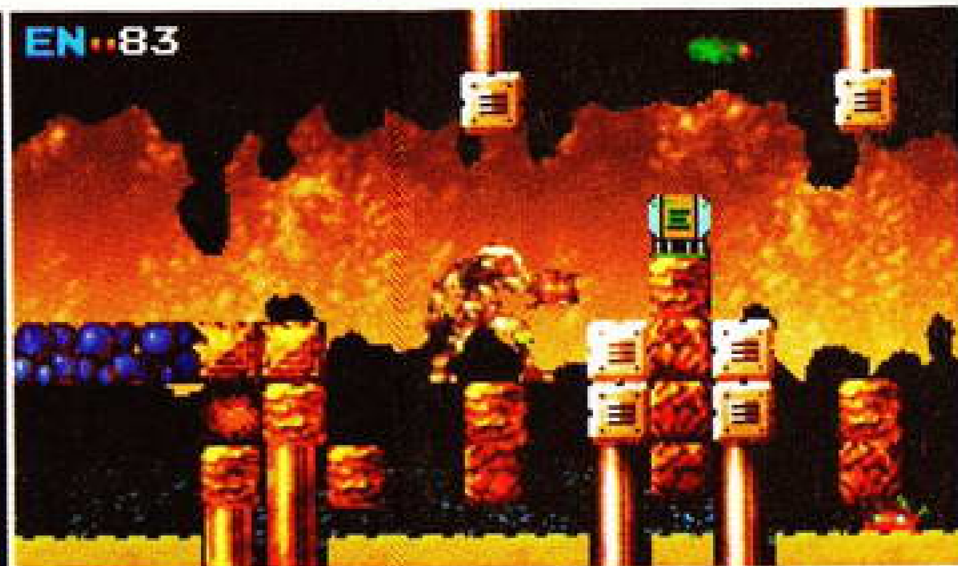
▲《零点任务》中Brinstar的地图，大家不妨参照一下。

好了，说了这么多，我也该歇歇了，告诉大家游戏的下载地址，大家赶快去试试吧。

《银河战士 ORN》的下载地址：http://www.cs.rit.edu/~tjh8300/Orn/Orn.zip



▲红色的门必须用导弹才能打开。



▲找到了能量罐。



▲找到鸟人族的石像，获得新的能力。



▲变成球后竟然可以放电攻击，而不是放炸弹。

口袋棒球日记

第3回

文 铭风

什么？新作公布了？

在我悠闲着玩着《超级守护英雄》的时候猫太笑嘻嘻地走了过来……于是我得知了《口袋棒球7》已经公布的消息……而发售日是12月2日！好快啊。俗话说：计划不如变化啊，本来预定在本期专页里开始为大家讲解的内容立刻推翻了。本次专页的最初就详细为大家介绍《口袋棒球7》的一些重头内容，而后面则是将《口袋棒球1》内容补完。最后，希望各位没玩过本系列的玩家看了专页上的内容试着去尝试下此游戏吧。





育成篇——甲子园英雄篇

片头欣赏



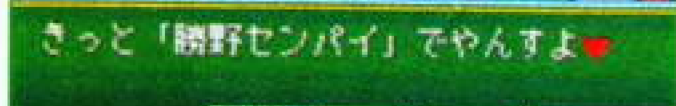
◀在比赛中落后了。

▼？？："大家，有我在你们就放心吧。"









▲大家："莫非是胜野前辈？"

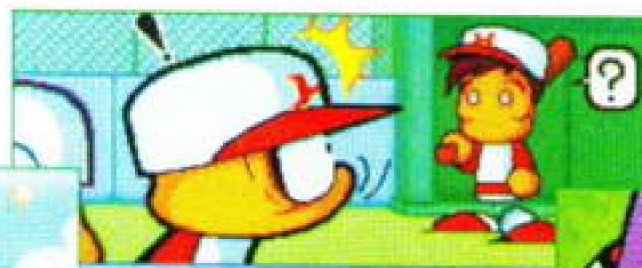


◀一击本垒打。

游戏的舞台是继"4代"之后好久没有登场的高校棒球。而在棒球赛中会出现神秘的英雄，他代替受伤的队员，发挥出色的实力帮助队伍取得比赛的胜利。超级英雄这个很常用的题材在口袋棒球中会如何表现呢？真让人期待啊。



▲主人公帽子上写着H。之前"4代"日出高校队服上写着也是H，本作会是什么学校呢？



◀此时胜野出现了……

▼神秘人物"red"到底是谁呢？



女友仍然存在

作为系列中重要要素的女友当然是绝对不能少的。好感度高的话就能在约会，圣诞和生日时收到礼物，从而增加自己的基础能力和学会特殊能力。现在公布的女友只有3个，为大家抢先报道（猜测……）一下。真想知道游戏中各位女友会有些什么故事啊。



▲在逛街时遇到的美丽女生，照惯例应该是在随机事件中遇到的吧。



▲性格活泼的女孩。由她身上的学生制服推测应该是主角的同学。



▲和前一个女孩穿着同样的制服。对话的场景发生在棒球部，莫非她是棒球部的经理人？

《口袋棒球1》继续介绍中

得到了新作的消息相信各位口袋棒球爱好者一定非常期待吧。但做人不能喜新厌旧，下面继续我们的《口袋棒球1+2》。

第二章 飞翔篇——胜利

剧情： 好不容易组成了棒球队，但却在比赛中大败。阴险的教导主任见状便下达了“棒球部在正式比赛中输了便要解散”的指令。于是，锻炼队伍，取得所有比赛的胜利便是当前的最大任务。除了在标题画面的选项里多多和电脑进行练习赛来提升水平外在育成模式也有增加胜率的方法。



河原： 在探索时会新出现地点河原，前往后会发现这里是一块练习宝地。然后选“说得”后便可前往河原训练，可增加队伍整体的能力。

妨害作战： 在四路智美出现后，便可进行妨害作战。去将要成为对手的学校大肆捣乱，降低他们比赛时的状态。

“1代”女友攻略法补完

四路 智美

剧情上是最丰富的一位角色，和主角有很深的瓜葛。身为プロペラ团的日本支部负责人，被主角的热情所感化。可说十分动人。要使她成为女友达成结局十分困难，这里详细介绍一下。

1.第一章要收得柔道部的村上。

2.智美在第2章身为转校生出现。连续进行“妨害”指令多次，降低对手的能力。



3.前往大东亚学院妨害但迷路了……回来后智美不见了，主角非常担心而外出寻找。（选B、B）

4.第7次的时候主角亲自前往大东亚学院（プロペラ团的总部），在这里遇到了智美。之后在河边，选B听智美诉说プロペラ团的详情。

5.在之后的决赛中击败大东亚学院。プロペラ团派遣智美使用手段，诬陷极亚久高校是所暴力学校而让主角们的参赛资格被取消。然而主角们却因此更加团结，智美却对此非常懊悔……

6.在第2年元旦前她会打电话约你去看电影（选BA），成为女友。之后就可以打电话约会她了。



▲要发生相关的一系列事件的话一定要在第一章收得村上。

7.在甲子园大会前会听到村上的爷爷关注最近的体育事故，准备调查プロペラ团。（重要事件，但几率小。）

8.再次战胜大东亚学院发生智美逃脱事件。

9.回来求救的时候选A（如果你之前没有发生村上事件选什么智美都会消失）。

10.决赛前夕村上会问你女友重要还是比赛重要。（C是2个都重要）



▲在村上的帮助下终于成功救出智美。

11.只有选了女友重要且比赛胜利才最好，得到人气者这个能力。

NDS游戏猜想

文 snowlaketea 编 LIKY



日子过得真快，眼看就要到年底两大携带主机发售的日子了(我又老了……)。笔者也禁不住要来Final Fantasy一番，对异质的新掌机NDS上革新的游戏方式来一个猜想了。废话不多说，来，转入正题。

说到革新的游戏方式，自然是NDS所独有的触摸屏功能与语音识别功能了，那么运用触摸屏究竟会做出哪些异质的游戏来呢?

第一种：我把它叫做“浪费机能型”，为什么叫“浪费机能型”呢?自不用多说，肯定是没有运用到触摸屏机能的游戏了，从目前公布的游戏看任天堂的《新超级马里奥》和《银河战士Prime：猎人》将开一个头阵。当然我不能说这种游戏缺少可玩性，毕竟这都是任天堂的招牌式作品，游戏本身的趣味想必会相当出色。当然还有类似于《炸弹人》这样的非任氏游戏也一定会有着脱离触摸屏而仍保持很高品质的游戏，就不多做“狂想”了。

第二种：我同样给它起了一个名字，叫“小用机能型”。换句话说，触摸屏的机能将会得到部分的运用。比如在触摸屏上进行道具的调换使用、点击关键词句等等，目前公布的游戏仍是以任氏的《动物之森DS》打头，这个游戏就是用触摸屏来进行道具的调换与使用。而且一定会出现一些以任务为主的游戏，这样的游戏将还会使用触摸屏来点击关键词句，像以前的网络游戏《大法师》一样，来触发、完成任务。

第三种：“完全触摸型”。其实在E3上公布的《银河战士Prime：猎人》(注意是E3上公布的)就可以称为一款“完全触摸型”的游戏，玩家直接用触控笔在屏幕上点击来完成射击，指哪打哪，不知道为什么后来任天堂放弃了这样的操作方式，变成了传统的按键控制，实在是非常遗憾，但是，相信其他的厂商会因此受到启发，以后NDS上的FPS游戏很可能就会采用触控笔点击射击的操作方式，这将完全利用到NDS的触摸屏，所以可以称之为“完全触摸型”游戏，相信这所带来的刺激与快感是无与伦比的。不过这样的游戏对主机的摧残就……毕竟谁都心疼自己的爱机，拿个笔在屏幕上狂点真让人担心得要死啊！就怕哪下“一个不小心”点狠了，“嚓”一声，屏幕上一个窟窿，连心的疼啊！不过用别人的机器的话，就可以痛快地爽一把了(－_－o)。

第四种：“完全机能型”，什么?怎么还会有一个“完全机能型”呢?大家别忘了NDS还有语音识别功能，第一个运用双屏显、触摸屏、语音识别的游戏很大可能性是任天堂自主开发的游戏。比如说杀手级的《口袋妖怪DS》，将会最大限度地使用NDS的机能，语音识别的功能+无限局域网连接Internet将可能用在《口袋妖怪DS》的互换宠物上。也就是连接Internet后，用语音识别来聊天交流，最大限度方便玩家。(前提是要买Z版……)

说了这几种，笔者还是闲不住，再对部分游戏“狂想”一下吧!

《恶魔城》的DS系列：笔者非常喜欢的一个ACT游戏。将有可能用触摸屏来调换道具、使用药品。地图也会出现在触摸屏上，只不过和道具栏成分页，用触摸屏来翻页。

《逆转裁判》的DS系列：可能会出现用触摸屏来指证案发现场，找出证据。当然那一段段精彩的对白不出意料的话也会出现在触摸屏上，玩家可以随时指出语言中的破绽。

类似于《极品飞车》的DS系列：鉴于NDS也有着很不错的3D表现能力，像《极品飞车》这样融合了爽快感、操作感、刺激感于一体的竞速类游戏一定不会脱离NDS平台。如果《极品飞车》登陆的话，《地下狂飙》的风潮一定会在NDS的特殊平台上得到充分的展示。诸如车体的组装、赛道的选取，甚至是DIY赛道都会应用到这个平台上。

当然这些也只是笔者的一些“狂想”。具体NDS上会出现怎样优秀的游戏，到了年底，自会见到它的庐山真面目，相信一定会让玩家们欢呼雀跃！(老妈：喂喂，醒醒，该上学了……)

王者之道

文 ChinaGba 朦月夜 编 LIKY

我已经完全忘记，自己是怎么被收进口袋妖怪球的。

大概是当我在阳光下懒懒地晒太阳的时候吧……我在黑黑的妖怪球里面缓缓的回忆。

我是一只小小的口袋妖怪。别的孩子喜欢彼此之间不时的战斗，以磨练自己的水平，而我，只喜欢躺在草地上，感受着和风，偶尔翻个身，让身体每一寸都能感到阳光的温暖。母亲一直对我的这种懒散感到忧虑。“我的孩子啊，”她总是紧皱着眉头，“我们口袋妖怪是为了战斗而生，每一场胜利都令我们骄傲，为什么你却连一丝斗志都没有，这样怎样成长，怎样进化呢？要知道，你是一个天赋极高的孩子。”

我回应她的，是翻个身，继续在草地上愉快的打滚。软弱也好，不思进取也罢，我喜欢的，就是现在的生活方式。为什么一定要进化呢，这样没什么不好。我认为这就是我的幸福了。

“唉，”母亲只好叹气。“也许你，还没有遇到能让你改变的人吧。”

我付之一笑，谁知道呢？也许我的一生，就这么蹉跎过去。

妖怪球开启的声音打断了我的思绪，眼睛适应了突然来袭的阳光后，我发现身处一间人类的屋子，这里有粉红色的墙壁，堆满了布娃娃的床。两个孩子站在我面前，一男一女。

“好可爱啊！”耳朵里传来女孩子银铃一般的声音，抬头一望，一双欣喜的眼睛看着我，“哥哥，这只PM真的可以给我？你把它送给我，没关系吗？”

被女孩子称作哥哥的人有点不耐烦：“是啊是啊，从现在起它可就是你的PM了，以后不许再缠着我要看我的PM哦！”顿了顿，“反正这只能力太低，我拿着也没什么意思，好在模样还算可爱，你培养它参加选美大赛也可以……”

“没关系的，”女孩子把我轻轻抱在怀里，我感到一阵暖意，“我一定会好好培养它，让它成为又可爱又厉害的PM。”

又可爱又厉害……她说的会是一贯不屑于战斗的我吗？我和那位哥哥同时轻轻叹了口气。想必我也不会成为那样的口袋妖怪，自己的性格还在其次，她一个女孩子，能让我进行多激烈的战斗呢？我不由得又瞥了一眼她有着猫咪图案的裙子，满是布娃娃的床。

我就这样在女孩子的家里住了下来。我并不



为自己被人类所拥有感到太多的不幸，母亲曾告诉我，能和人类在一起是幸运的，能使自己得到绝佳的磨练。

女孩给我取了新的好听的名字，想方设法弄来我最喜欢吃的东西，为我准备了柔软的小床，并且一次又一次地微笑着对我说，我会让你成为最幸福，最强的口袋妖怪。她的怀里舒服又温暖，她温柔的话语像极了春天的微风，最幸福的……我开始喜欢上她的怀抱。

女孩子没有食言，她竟真的整理好行装，告别了她粉红色的小屋，她从小一直粘着的哥哥，而现在带着我开始了崭新的旅途。“我们要去这块大陆的每一个角落，”她充满信心地说，“我想要捕获各种各样的口袋妖怪啊，比哥哥拥有的还要多——这可全得靠你啦！”

我避开她的眼神。我从中看到无限的希望，感到前所未有的压力。我不想让她失望，可是我……

结果正如我想象的一样，我失败了，遍体鳞伤，对手只是一只看起来刚出生没几个月的小针鼠。我有点愧疚，觉得对不起女孩子曾给我的期待的笑容，可是这世间很多事情并不是那么容易如意的。

于是我带着羞愧望向她，打算接受她对我的责备，或者干脆放弃我，将我放回属于我的那块草地。

可是她居然流泪了。她轻轻抱起我，眼泪大滴大滴的落下来。我一时间不知所措。

“对不起……一开始便让你受这样的伤……对不起……是我太急躁了……”她边哭边这样低语。我听着她的啜泣，感觉那哭声像鞭子一样拷打着我的内心，本来该是我向她道歉的呀。我的心里好像多了一个什么东西，让我开始想要胜利，想要战斗。这时候母亲说过的话在我耳旁响起：“也许你还没有遇到让你改变的人吧。”我想，我现在已经遇到了。

于是我开始真正地认真起来。母亲曾说过我天赋极高，不错，跟一味听从主人的指挥的那种白

痴，还有不分对象胡乱利用自己能力的笨蛋不同，我作战时候会用很快的速度进行缜密的思考。我谨慎地利用自己的能力，尽可能准确地攻击，同时细心观察对手的一举一动，了解对方攻击的特点。尽管不是特别的敏捷，但我经常能在对方攻过来的一瞬间躲过，并精确地针对对方的弱点进行决定性的攻击。

就这样，慢慢的，女孩子拥有的PM开始增多。充满了力量的小拳石，会放电的可爱皮卡丘，好像真的可以驱走蚊虫的蚊香蛙……我都和它们成为了好朋友。我们愉快地四处旅行着，每到一处，都可以见到各种从来没有见过的口袋妖怪。我和朋友们小心翼翼地和它们战斗，让女孩子收服它们。我真正体会到了母亲的话，为每一次胜利感到自豪。一次激烈的较量过后，我感觉全身充满了新的力量，我进化了。女孩子欣喜地抱着我旋转起来，我于是享受她怀里的温暖，

而女孩也不断地积累着经验，怎样利用天气，怎样应付属性相克的问题，柔弱的她渐渐学会了坚强。但她的温柔，还有她的笑脸一直没有变。我喜欢看她发自内心欢笑的样子，那笑容似乎可以转化成一种力量，让我的勇气倍增。我觉得很幸福，也希望自己能带给她幸福。

旅行中，曾经回到过她家一次，她的哥哥对我成长到如此程度感到非常吃惊，有些后悔当初把我让给妹妹，我和女孩得意地欣赏着他懊恼的表情。不过，如果培养我的是那位哥哥，我或许不会有现在的进步吧。

可是命运总是喜欢恶作剧的，愉快地和我们开残酷的小玩笑，让我们的幸福不那么长久。

口袋妖怪大赛如期开始了。这对口袋妖怪和它们的训练者们而言，都是一场盛典，比赛中会选出最优秀的口袋妖怪，这无论对口袋妖怪本人还是它的训练者，都是可以炫耀一辈子的荣耀。我们遇到的对手实力都非常的强。这跟平时和野生PM的战斗有很大的不同，这是实力和智力的双重考验。如果不考虑属性相克以及各种辅助技巧，赢的机会是渺茫的；但若自己本身实力不怎么样，考虑得再周到也没什么用，对方一击便足以致命。而这一年的训练者们，大多以火系和超能系为主要战斗力。这对我们是件好事，因为我的属性恰好可以让它们的攻击效果减半。

可是渐渐地我感到体力有点透支。战斗次数很多，而体能是我的弱项，平时大多是以技巧取胜的。虽然这里也有口袋妖怪中心，但频繁地进入以恢复体力，让我有点喘不过气来，防御能力迅速降低，一阵强风吹过，我感到一阵晕眩。

这是个露天的竞技场，抬头便可看见火辣辣的太阳把我全身晒得滚烫，面前的对手忽然间变得模糊起来。恍惚中，被对手抓住了破绽，我被撞得飞了起来，接着迎来一阵撕咬，我听见了自己骨头的断裂声，跳起来用最后的力气给了它迎头一击……对手轻巧的躲开， 我倒了下去，重重地摔在地上，再也站不起来。迷糊中，看到女孩子焦急地跑过来的身影。

我不能再战斗了，以后也是。医生摇摇头，以我的体质，这样的撞击能捡回一条命似乎已经算万幸。“最好能把它放回原来的栖息地，那里有最适合它的环境，丰富的食物，利于它的恢复。让它好好休养一段时日，或者让它永远留在那里自然最好。”医生最后这样忠告。

女孩子一直守在我旁边，她又哭了，不停地自责。她不知道我最害怕的就是她的眼泪呢。等我能够走动了，她哥哥把她和我带到曾经捕捉我的那片草地。

终于回来了。我熟悉的草地就在我面前，软软的草皮，常年盛开的野花，轻轻的风，还有暖暖的阳光。之前发生的一切似乎就是个梦，仿佛5分钟前，我还在那里愉快地滚来滚去。“好好休息吧，过一些日子我会来接你的。不过如果你愿意一直在这里，当我再来的时候，你可以不再出现在我面前。对不起……让你病成这样……”女孩子又要哭了。她哥哥从她怀里轻轻地把我接过来放在草地上，拉着她妹妹走了。我望着他们离去的背影，感觉这天地间只剩了我一个，很是寂寞。

我又恢复了以前的生活，不过不再快乐。我很想念女孩子，很想念我的那些口袋妖怪伙伴们，可是我已经不能再战斗，回去又能再为她做什么呢。这样的苦恼着，我不再沉醉于沐浴阳光，整天唉声叹气。

母亲却没有为这样的我担忧什么。她只是让我好好地回忆过去，然后自己做出个人认为最好的选择。不要后悔就好，她这样说。

我开始回想，脑海中的那个女孩子微笑着，一次又一次的说要给我最大的幸福。每当我胜利的时候，她都会由衷地快乐起来，我也跟着感到自豪。



我一瞬间恍然大悟。我能让她感到快乐，而我能因她的快乐而快乐， 这不是最好的事情么。即便我不能再战斗，我和她之间存在这样的默契，这就够了。

于是我快乐地康复着，开始日复一日的等待。终于，草丛的那一头出现了我再熟悉不过的身影。我欢笑着向那个人跑去，奔向我的幸福。

文 卡氏创作组 烛之武 编 马修



来自欧洲的狼

——《军刀之狼》评析

靠任天堂的品牌吃饭的Rare，在GBA上制作的游戏都难逃《大金刚王国》的风格，作为Rare今年在GBA上的热点原创《军刀之狼》自然也不出此列。这款游戏给我的第一印象就是有创意，当然是指它那独特的游戏系统，而其他方面就与《大金刚王国》相差无几了，毕竟是出自同一公司之手——不过有系统这一点也就足以让我对其另眼相看，因为现在能有这种新颖的创意的游戏的确不多了，下面我们就深入狼穴来看看它到底是一匹怎样的"军刀之狼"。

一、在逃亡中体验心跳——俗中出新的系统

游戏讲述的仍是拯救世界这个万年不变的主题，在一个村庄里，有一座雕像内封印着一只军刀狼，突然有一天，一个名叫多利德的野心家造访了这个村庄并解除了封印，使得邪恶的军刀狼又得以重生，它的凶残威胁着整个大陆，于是，我们正义的主人公出场了。在经历了艰难困苦的漫长冒险后，终于将军刀狼又重新封印起来。原本认为只有日本人才动辄封印这封印那的，没想到Rare也有此好。

Rare确实做到了，虽然只是在系统上。但有一个让人感到新鲜的系统也是不容易的。既然是ACT，游戏方式必然出不了那个大框框，可厂商却别出心裁地为其设计了一个逃脱模式，使游戏玩起来别有一番趣味。在游戏中，玩家需要控制主人公从帐篷出发，经过一系列的艰难险阻，直抵狼穴深处，之后把军刀狼的掠夺品偷窃过来，此时军刀狼起身仰天长嚎，然后便开始了对主角的追击，而我们的主人公要做的，就是沿着原路返回帐篷，此时音乐也会变得紧张起来，很有《MGS》的味道。如果你的速度够快，能够及时回到帐篷，那么这关你就胜利了，因为那军刀狼不知为何决不敢越过帐篷这座雷池半步。这样的玩法使我想起小时候的一个游戏（就是丢手绢的那种），此游戏与彼游戏简直如出一辙，我甚至觉得Rare就是从这里得到灵感的。有逃脱模式的游戏不少，但以此为主打游戏方式，小烛还真是前所未闻，如此一来，玩家在闯关时要做的就不仅仅是保命杀敌、寻找隐藏要素这么简单了，还要尽量熟记地形，以便逃脱时能够见机行事，以最快速度到达帐篷。然而在闯关时要注意这些还是相当不易的，毕竟主角实在是弱得可以，以至于随便被食人花碰一下都会立刻归西，即便穿着装甲衣也只能多挨一下。这就不得不让人想起FC上的马里奥，也是吃了蘑菇之后才能挨两下，可人家好歹能踩敌人啊，你这老头会什么？只能利用各种道具杀敌——真是历史最弱主角啊。在游戏时，出于危险的原因，玩家往往要稳扎稳打、步步为营地前进，当然这样也可以通关，然而游戏却在每关设置了一个最速通关的时间，要想得到黄金过关评价的话就不得不冒着生命危险加快闯关速度，这可就必须要玩家对每关的地形了如指掌，如果是完美主义者的话，为了做到这点，每关挑战十来遍也不是没有的事。那么究竟要熟悉到什么程度呢？举个例子，比如你刚刚打入狼穴，走着走着，遇见一块高地，无法跳上去，用道具吧，连忙调出菜单，想找只睡熊以助己一臂之力，可把菜单翻了一圈，也没有找到，到了第二遍才找到，浪费了一秒；把睡熊放到哪里好呢？试探许久才找到适当之处，又浪费了两秒——后面你也不必再多浪费时间，单是以上两项就足以让你的完美计划死无葬身之地了。

在游戏前期，狼的奔跑速度与主人公并驾齐驱，所以你可以在它前面肆无忌惮的跑；然而到了后期，狼的奔跑速度会大幅增加，这时如果还在它的前面肆无忌惮的跑，那还不如直接朝着狼口里跑来的痛快，这样的话，就需要



利用狼的疾停能力差的特点来和它周旋，然而千万不要因为它疾停不住的样子很滑稽而溜来溜去地爱不释手，否则不定哪下被狼扑到您的努力可就前功尽弃了，还好，只要在取得宝物后逃亡的路中死掉再重新进洞，取得的宝物还是已经取得到的评价——当然，如果觉得自己水平熟练，不妨把老狼给绕到坑里去，听着军刀狼在沟里一声声地惨叫，自己却操纵主角举着宝物，哼着小曲，悠闲地捡着每一枚跳来跳去的金币，那个时候可真有“狼入羊群”的成就感啊（这叫什么比喻 -_-b）。

总之，这款游戏的难度是因人而异的：以通关为目的玩家可以轻松地如愿以偿，喜欢挑战的朋友也不会感到怅然若失，如果把全部关卡都得到黄金评价的话，还会有隐藏模式出现——这的确提高了游戏的耐玩度，只要你愿意，可以把这款游戏一直挑战下去。

二、轻车熟路——狂野细腻的画面音乐

创意十足的游戏如果败在画面上就太冤了，不过本作的画面可是相当出色的——这点毫无悬念，人家Rare做了那么多大金刚可不是白忙活的。既然是出自同一公司之手，风格上定然是大抵相同的，本作从背景到人物都可以看到些许大金刚的影子。游戏并不是“《马里奥》系列”那种中规中矩的整洁美，而是透着一股放荡不羁的野性美，如果说“《马里奥》系列”是十分整洁，那么画面同样非常漂亮的《星之卡比》系列就是三分狂野七分整洁，而《军刀之狼》便是三分整洁七分狂野，至于十分狂野的便非《雷曼》莫属了——与马里奥式的画面相比，小烛个人更倾向于这种野性的感受。

再来看看游戏的音乐。游戏的BGM用简陋来形容有些不负责任，简洁应该更合适，游戏的BGM不多，但大多与关卡配合得相当默契，气氛烘托的非常棒，音乐也都蛮有旋律，给人一种新颖却又似曾相识的感觉，会使玩家很快融入到游戏中。但在非闯关状态下，却几乎没有BGM了，但能不时地听到鸡叫、蝉鸣、青蛙鼓噪或几首布谷与乌鸦在唱歌，大城市中更会听到人群的嘈杂，虽然没有了音乐，不过这样似乎对气氛的烘托更加有利，这就是见仁见智的问题了。

三、不解——游戏中怪现象谈

该作在细节方面，游戏制作得还是相当幽默的，比如主角被狼的叫声吓得腿直打哆嗦的样子，还有人物的搞笑对白。然而有些细节却让我产生了不解——比如游戏中那种倒挂在山洞顶上的鸟类敌人，当主角从其底下走过时，它就会掉下来啄你，如果侥幸你躲过了，它的尖嘴就会啄在地上，并且被地面压弯，（汗，金刚石地板）非常滑稽；然而轮到主角就不是这样子了，当他从悬崖上摔下来时，那又大又圆的脑袋居然会扎进地里，腿还不断乱蹬。根据压强公式，该面积越小的物体压力作用效果该越明显才是，怎么主角那西瓜似的脑袋可以扎进地里，而敌人那尖尖的嘴却会被压弯？——此余之未解一也。

另外，游戏中有一种道具是一只拿着棒子



砸人的大个子CLUB，这家伙六亲不认逮人就打，不管三七二十一先给你一棒再说，即使是主角，也照打不误，而且一棒可以把老头子打趴下，巨狠毒。不过没关系，我们勇敢的主角很快就会站起来，接着大个子又来一棒，老头子又趴下、又起来，不论你怎么打我，我就是不死，你能怎么样？若是主角被蜜蜂围着时，大个子再来添乱就更乱了，腹背受敌的滋味就是不好受啊，但任你们怎么折腾，咱们这英勇的老头子就是不死，真乃神人；不过大个子CLUB对敌人就不一样了，印象中除了炸弹和军刀狼，还没有什么它打不死的；而主角虽然能承受住CLUB的棒子，但对于任何敌人，碰上都会被置于死地。这个，真是剪不断理还乱啊……

四、结束语——不可放过的狼

以上便是小烛对《军刀之狼》的管窥之见了。不错，本作并非名作，然而名作还不是一步步走过来的？何况这的确是一款好游戏，这种不断被追逐的感觉一定会让玩的人心跳加速，而且在前进的过程中还会有许多谜题和陷阱阻挡在你面前，来考验你的反应和智力，而这种紧张感同样会让玩家透不过气来。喜欢寻求紧张刺激的朋友们，可千万不要让这只来自欧洲的军刀之狼溜掉了！

特兰西瓦尼亚物语

类型：经营类A·RPG






主角默认名为Harry，小时候曾被一个有思想的扫帚绑架到特兰西瓦尼亚，后被解救。一个老人收留了主角，在老人的牧场，主角度过了一段快乐的时光。十年后主角重回故地，老人已辞世多日，临终前将牧场交给主角，时间将会验证，这是世上最神奇的土地。游戏的第二天会有自称D的黑衣男子造访，希望主角能照料他的机械马。主角要照料的还有地狱奶牛等魔域特色牲畜。主角的收入主要来自农牧产品，骑上陆行鸟四处挖掘宝物则稍作补充，除了出物几率小之外，被挖出的木乃伊追杀也时有发生，偶尔还能挖到古代文明生产的超级机器人。本作的自由度很高，如果愿意可以开个花店，库巴会长期订购食人花；种种玫瑰，追追MM，也相当惬意。为Belmont等猎人提供后勤也会很有成就感，或者拿起农具直接参加战斗。剧情也在发展，第5年后山顶会出现一座摆满冰雕的哥特城堡，其中一樽竟然是老人的……

《恶魔城》转型策划

吸血纵队

类型：养成类 STG









在本作中玩家将扮演一只生活在恶魔城的蚊子，目标是徘徊在城中的猎人们。视吸血部位不同，系统会记录下相应的“战绩”，“腹满度”达到上限，一次战斗便结束了，此时会给被吸血的人 360 度的特写镜头，看到小岛笔下的“帅锅”满身是包，感觉一定很奇妙（=v=）。城中分为漆黑回廊等区域，带有鲜明地域特色的集市分布其中。在集市中根据战绩可兑换金钱，同时会增加在集市中的“声望”。通过更换装备，飞行速度和灵活度会有所提升，装备还会直接体现在外观上，华丽的装备是蚊子们叮人的重要动力。当拥有一定的金钱和声望后还能招募同伴——黑色三连翼、白色恶魔、赤色彗星等著名蚊子还有额外加入条件。在通常战斗之外，个别猎人还会成为赏金首。此类战斗中不时会乱入令人闻声丧胆的“红蚊”等强力竞争对手。

《恶魔城》转型策划

寂静之城

类型：恐怖题材 AVG



在熟悉的城市主角却迷了路。他找人问路，却撞见神色呆滞的狼人，莫名的恐惧驱使他拼命地跑，身后脚步声却渐渐消失。正当他喘息的时候，一个不祥的身影突然跳到他面前。随后主角被圣水男，飞斧男，飞刀男等怪人们疯狂追击，随剧情的发展，得知怪人们正是传说中的Belmont，主角猛然想到也许自己是德拉库拉的转世，同时受怪人口中类似“No.101”的暗语所困惑。为了生存他向着王座进发，并拾起被弃置的道具。为增强带入感，主角也会感到饥饿。生存所迫，即使食物是在年久失修的墙内发现的，主角也会毫不犹豫地吃下去——因此而吃坏肚子弄得步履维艰则是后话了。最后真相令人失望，狂热的Belmont误以主角是稀有的第101号怪物…

《恶魔城》转型策划

魔城魅影

类型：战术谍报类



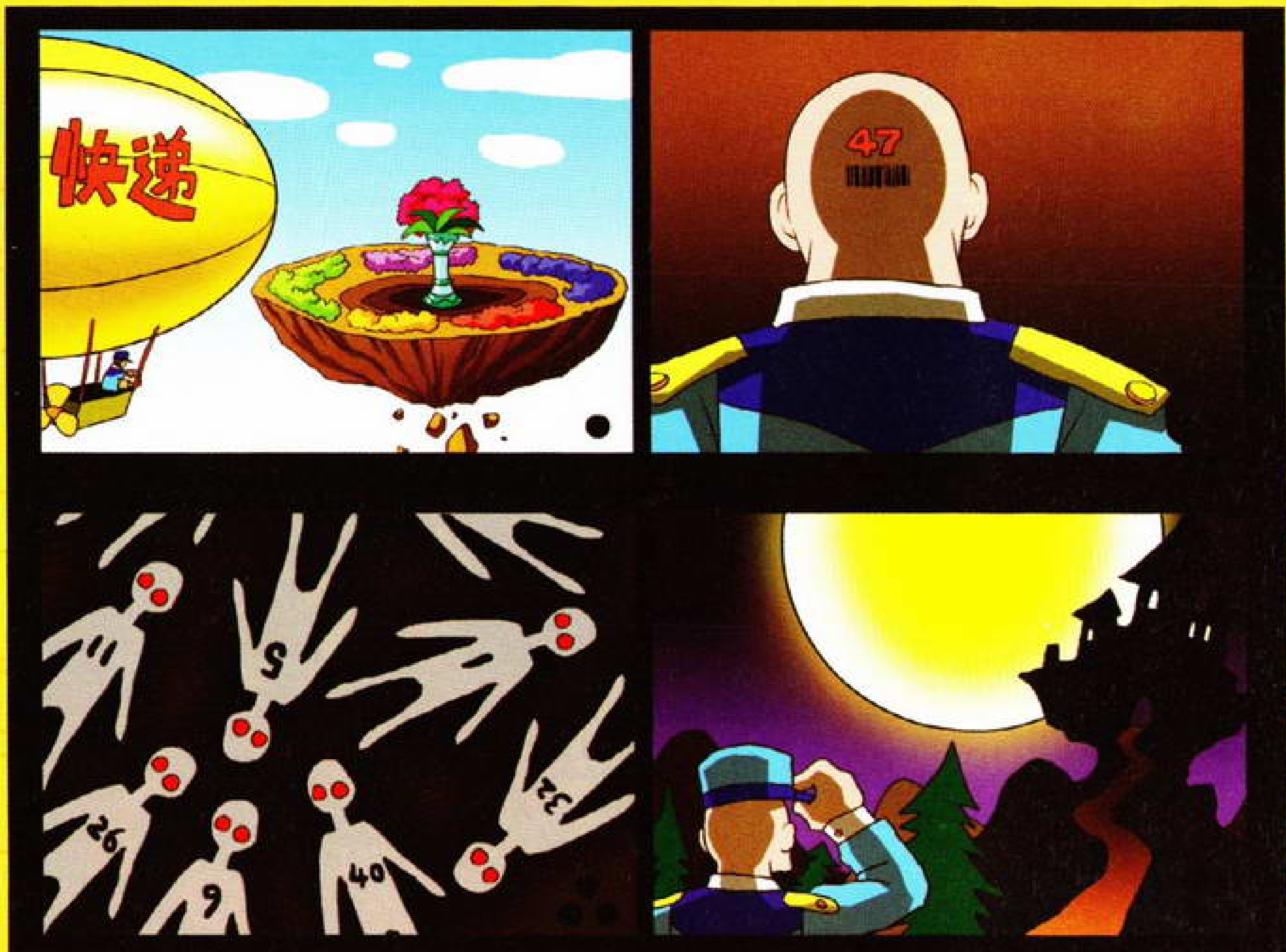
如果你厌倦了一条硬汉加一条鞭子，人挡杀人佛挡杀佛的系列传统模式，不妨尝试此作。主角是Belmont家的叛逆青年，兼职撰稿人Nomis（音译：糯米丝），面对重生的野心家Dracula建立的要塞——恶魔城，他毅然选择孤身潜入其中一探究竟，将经历写成攻略投稿来维持下个月的生计。千百年圣水与皮鞭的洗礼，给所有怪物的潜意识中留下了无法驱散的恐惧阴影，即使一个普通人出现他们也会四处逃散。以偷盗财物为目的的Nomis要有效利用纸箱、宝箱等移动掩体。除了偷盗外，手举圣水瓶也能让坚强些的怪物在吓死前交出物品。

怪物又是惟一的，若被吓死会造成其他怪物更为敏感。以下是本作的一段宣传短片：（幽暗之中，歇斯底里的男声）“Item……item！I……”（Nomis摇晃着一脸尴尬的Alucard）

《恶魔城》转型策划

邮递员47

类型：Freegame



47隶属于一家神秘的投递业务公司，所受的委托通常都很离奇，类似空中花园、亚特兰蒂斯都会成为目的地。然而47总能按时送到，看似普通的投递工作，无形中包含了重重谜题。47后脑勺上的条形码暗示着他同样不平凡的过去。为了重组魔物军团，D伯爵曾趁着夜色偷取了特兰西瓦尼亚地区所有学校实验用的47具骷髅模型。然而就在当晚，警方赶到恶魔城追缴到了其中的46具。47是惟一获得虚伪生命的幸存者。罪恶的人心使他几度受到伤害，但又奇迹般地复元。他为不再孤独，与人沟通而要成为完整的人。科技的进步逐渐使他看上去与人类无异。与人的不断接触中，他又开始恐惧于不知何时会消失的死灵术。后来47算命得知自己的生命是不灭的，朋友的故去又使他厌倦孤独的存在。他寻求终结，在第200岁生日那天回到了恶魔城，伯爵满足了他的愿望。

《恶魔城》转型策划

黑暗领主

类型：战略经营类



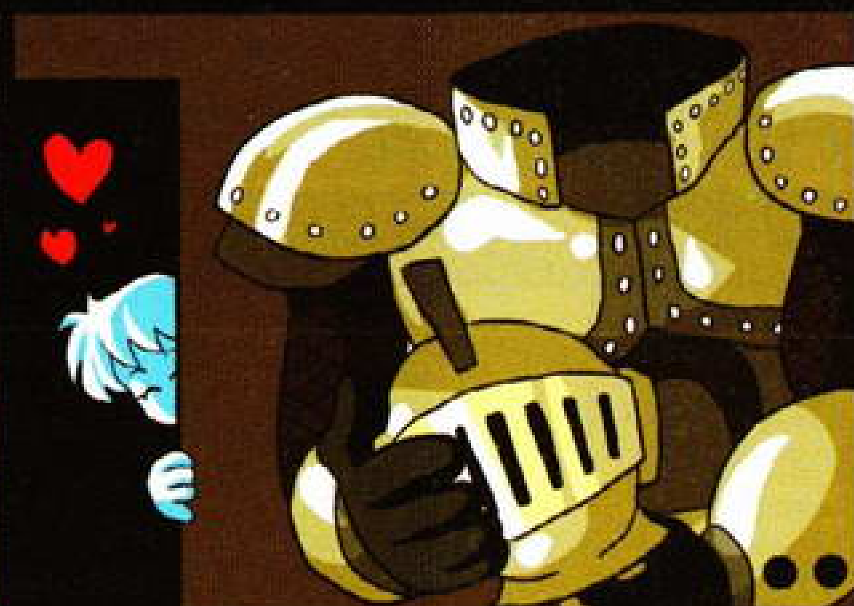
从副标题上不难看出，在本作中玩家将反串恶魔城的城主，通过以建设恶魔城为主的各种手段阻止吸血鬼猎人的入侵。由于本作引入了金钱系统，同时可供差遣的怪物数量有限，因此必须有效地设计机关的布局，节省资源。初期候选设施较为传统，随着对开发机构“炼金术研究所”投入的增加，以及任命不同的怪物为开发者，各种稀奇古怪的设施将应运而生——违背恶魔城千百年传统的厕所也在其中……古朴的大理石翻盖抽水马桶内藏着据说由伯爵亲自开发的飞刀弹射器，由于蕴涵着无与伦比的宿命之悲哀，被射中者往往因伤感而悲痛欲绝，最后失血过多而死。在没有任务安排的情况下，开发者更多的实现个人的想法，有时成就令人瞩目。比如盲眼女巫将鸡腿和蓝皮魔法书放到XBox中融合开启了时空门，米诺陶斯根据自身需要打造出一套金牛座黄金圣衣。

《恶魔城》转型策划

月下夜响曲

类型：恋爱 AVG









玩家扮演的是一个Loli的鬼魂。临近“崩溃日”，恶魔城内流传着“追击者”降临的传说，对毁灭倍感困惑的主角试图寻找答案，在此过程中邂逅了性格各异的男生NPC：骷髅乙会不断地闪躲，他为裸体的宿命而悲哀；僵尸甲是一个忧郁的诗人，用含糊的言语诉说着内心；住在礼拜堂的佛兰肯每天按时撞击古老的大钟；无头骑士则终日埋头在炼金术研究所，寻找能接好头的胶水；木讷的剪刀手爱德华在忘却的庭院修剪树枝，不时打磨着冰雕。本作的“情敌”同样个性鲜明：美杜沙时常对着一个男子的石像聊天；瓦尔基里有轻微暴力倾向；冰女因冰冷而长期无法与人沟通；高傲的巫女一直在寻找长着狗耳朵的男子；而带着尖顶帽子的女巫在月下跌跌撞撞，她的愿望是考取飞行驾照。

《恶魔城》转型策划

GBA日版游戏发售表

发售表这一期依然没有太大变动。主要原因自然是NDS和PSP软件的日期大都没有确定。虽然美版和日版NDS会相继在11月底与12月初登场，但是没有确定游戏发售日依然让发售表无法收录。

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商、游戏类型以及日元售价。

2004年10月

01	逆转裁判3 廉价版	逆转裁判3 Best Price!	Capcom	AVG	2800日元
07	火焰之纹章 圣魔之光石	ファイアーエムブレム 圣魔の光石	Nintendo	S・RPG	4800日元
14	瓦里奥制造 大回转	まわるメイドインワリオ	Nintendo	ACT	4800日元
21	战斗员 山田一	战斗员 山田はじめ	Kids Station	ACT	4800日元
21	F-ZERO 高潮	F-ZERO CLIMAX	Nintendo	RAC	4800日元
28	战斗滚球X	バトローラーX	Bandai	RPG	4800日元
28	燃烧吧！！Jeleco经典收藏集	燃えろ！！ジャレココレクション	Jeleco	SPG	4800日元

2004年11月

04	塞尔达传说 神奇的小人帽	ゼルダの传说 ふしぎのぼうし	Nintendo	A・RPG	4800日元
11	王国之心 记忆之链	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	Square Enix	RPG	5980日元
14	真・女神转生 恶魔混血儿 救世主之枪	真・女神转生 デビルチルドレン メシアライザー	Rocket Company	S・RPG	4800日元
18	龙珠 大冒险	ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー	Bandai	ACT	4800日元
18	学园爱丽丝 心跳★不可思议的体验	学园アリス ～ドキドキ★不思议たいけん～	Kids Station	AVG	4800日元
18	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグ アドバンス	SNK Playmore	ACT	4800日元
19	海底总动员 新的冒险	ファインディング・ニモ 新たな冒险	THQ	ACT	4800日元
25	Riviera 约束之地利维埃拉	Riviera 约束之地リヴィエラ	Sting	RPG	4800日元
??	摇摆大金刚（暂名）	ぶらぶらドンキー（暂）	Nintendo	ACT	4800日元
??	飞龙之拳Ⅰ・Ⅱ加强版 激斗的3作收录	飞龙の拳Ⅰ・Ⅱプラス 激斗の3本入り	Culture Brain	ACT	4800日元

2004年12月

02	神奇先生	Mr.インクレディブル	D3 Publisher/THQ	不详	售价未定
02	力量职棒口袋版7	パワプロクンポケット7	Konami	SPG	4980日元
02	希尔瓦大家园6 成为时装设计师！	シルバニアファミリー6 ファッションデザイナーになりたい！	Epoch	SLG	售价未定
09	洛克人EXE5 布鲁斯小队	ロックマンエグゼ5 チームオブブルース	Capcom	A・RPG	4800日元
09	CROCKET！Great 时空之霸者	コロッケ！Great 时空の霸者	Konami	ACT	4800日元
09	古惑郎ADVANCE 火热同伴大作战	クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作战	Vivendi	ACT	售价未定
09	小龙斯派罗ADVANCE 火热同伴大作战	スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作战	Vivendi	ACT	售价未定
16	武装特骑 出击！战斗团	Get Ride! アムドライバー出击！バトルパーティー	Konami	TAB	4800日元
??	KISS×KISS星铃学园	KISS×KISS星铃学园	Bandai	SLG	4800日元

2004年年内

冬	超级机器人大战 原创世纪2	スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション2	Banpresto	S・RPG	售价未定
冬	模拟城市	ザ・アーブズ・シムズインザシティ	EA	SLG	售价未定
冬	指环王 第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三纪	EA	S・RPG	售价未定
未定	瓦里奥网球GBA（暂名）	マリオテニスGBA（暂）	Nintendo	SPG	售价未定
未定	MOTHER3（暂名）	MOTHER3（暂）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	马里奥聚会ADVANCE（暂名）	マリオパーティ アドバンス（暂）	Nintendo	TAB	售价未定



新一代游戏烧录平台

烧录、手柄、电影、MP3、1500个以上免费游戏,多功能合一



Q-102-B
怀旧·红白套装



Q-202-B
新炫·蓝白套装



Q-103-B
怀旧·红白套装



Q-203-B
新炫·蓝白套装



QBUS VS 其它品牌烧录器

功能	QBUS	其它品牌烧录器
操作界面	全汉化界面,简单易懂	英文界面,操作复杂,难懂
下载游戏	不需到处查找,分类明确,一键下载	需要到处查找,文件错误多
烧录功能	一键烧录	操作复杂,游戏有问题,常死机
手柄功能	USB插口,即插即用,GBA掌机外型	无手柄功能
软件更新	自动更新,不需手动	需自己上网下载新版本
游戏项目	时时更新,免费下载	需自己上网查找下载
玩 游 戏	自带模拟器,1500个以上游戏任玩	需自己上网下载模拟器





<< 客服邮箱 >>
service@218899.com

本广告商标及LOGO本公司拥有所有权，产品规格如有改动，
恕无法另行通知，请向各经销商查询；
关于排版、印刷、摄影方面可能产生的错误，请以实物为主。